

Das Bieten im Bridge: Eine linguistische Analyse

Michael Tomski

Düsseldorf 2010

D 61

Ich widme diese Arbeit Sonny, die ich sehr vermisse. Wie gerne hätte ich zusammen mit Dir gefeiert!

Mein Dank gilt:

Jens, dass er für mich da war und ist

Unbedingt Sebastian Löbner für seine Unterstützung und Geduld

Meinen Eltern für ihr uneingeschränktes Vertrauen

Isabel und Rosi für ihren Beistand, vor allem, wenn meine Nerven mal wieder aussetzten

Meiner Familie und allen Freunden, die mir für die Fertigstellung Mut gemacht haben

Inhaltsverzeichnis

I.	Problemstellung	1
1	Bieten und Spielen im Bridge	2
1.1	Die beiden Phasen des Bridgespiels	2
1.1.1	Die Spielphase	3
1.1.2	Das Bieten (1): Bietregeln	3
1.1.3	Das Bieten (2): Bietsysteme	5
1.2	Zum Aufbau der Arbeit	7
II.	Grundzüge des Bridgespiels	9
2	Geschichte des Spieles Bridge	9
3	Das Spiel Bridge	16
3.1	Zubehör und terminologische Grundlagen	17
3.2	Die Spielphase, das Ergebnis nach Stichen	18
3.3	Der Bietprozess	21
3.4	Die Bietphase in den Spielregeln	22
3.5	Die Anschrift, das Ergebnis nach Punkten	26
4	Kommunikation über ein Bietsystem	34
4.1	Bieten ohne Bietsystem	34
4.2	Bieten mit Bietsystem	36
4.2.1	Kartenbewertung	37
4.2.2	Kriterien für den Bewertungsmodus	44
4.2.3	Verteilungen und Farbqualität	46
4.3	Das Bietsystem Forum D	48
4.3.1	Die Eröffnungen	50
4.3.2	Entscheidungskriterien bei der Eröffnungsansage	55
4.3.3	FORUM D in der Praxis	59
4.3.3.1	Das Kartenpotenzial	60
4.3.3.2	Die eigentliche Spielrunde	79

III.	Kommunikationsebenen des Bietens	82
5	Ebene 1: Die direkte Kommunikation	82
	5.1 Austins Sprechakttheorie	82
	5.2 Ansagen als Sprechakte	84
	5.3 Bietanalyse mittels Parametermodell	89
6	Ebene 2: Die indirekte Kommunikation	97
	6.1 Grice' Implikaturtheorie	98
	6.2 Erweiterung der Theorie	101
	6.2.1 Die Bridge-Maxime	104
	6.2.2 Die System-Maxime	106
	6.2.3 Zustandekommen einer Implikatur beim Bieten im Bridge	117
	6.2.4 Die Entscheidungsfindung für eine bestimmte Ansage	118
	6.3 Implikaturen im Rahmen des Bietsystems	129
	6.4 Die kommunikative Funktion von Ansagen	134
	6.5 Der Informationsaustausch bei einer Gegenreizung	138
7	Konversationsanalytische Gesichtspunkte	148
	7.1 Der Begriff der Paarsequenz	148
	7.2 Anwendung der Paarsequenz auf die Bietrunde	148
	7.3 Merkmale einer forcierenden Reizung	152
8	Analyse einer Teilung	157
	8.1 Analyse der Bietphase	157
	8.2 Analyse der Spielphase	179
IV.	Verschiedene Kommunikationsverfahren	185
9	Bietsysteme im Vergleich	185
	9.1 Zur Entwicklung der Bietsysteme	185
	9.2 Bestimmungen in den Bridgeregeln zu Bietsystemen	188
	9.3 Vergleich von Acol mit FORUM D	191

9.4	Vergleich von Precision mit FORUM D	196
9.5	Typenvergleich von Bietsystemen	205
9.5.1	Zu den Gemeinsamkeiten von Bietsystemen	205
9.5.2	Unterschiedliche Bietsystemtypen	210
10	Fazit	215
10.1	Ergebnisüberblick	215
10.2	Die Geschichte des Bridge als notwendige Voraussetzung für die Entwicklung von Bietsystemen	216
10.3	Charakter des Bridgespiels	218
10.4	Relevanz der sprachwissenschaftlichen Untersuchung für das Spiel Bridge	220
10.5	Relevanz der Untersuchung für die Linguistik	221
	Anhang	
	Begriffsbestimmungen	224
	Ergebnis nach Punkten	229
	Literaturverzeichnis	235

I. Problemstellung

Diese Arbeit beschäftigt sich mit der hochspezialisierten, wahrscheinlich einmaligen Form der Kommunikation, durch die sich die Teilnehmer an einem Bridgespiel in der so genannten Bietphase mit einem absoluten Minimum von Kommunikationsmöglichkeiten tatsächlich sehr effektiv über ihre Gewinnchancen verständigen können.

Bridge ist ein Kartenspiel, bei dem vier Spieler in sich gegenüber sitzenden Zweierteams zusammenspielen. Jedes Team bildet eine feste Mannschaft; es spielt gemeinsam gegen das andere Team.¹ Sie müssen miteinander kooperieren, kennen aber, bevor das eigentliche Spiel (Spielphase) beginnt, jeweils nur ihre eigenen Karten. Vor der Spielphase müssen sich die Spieler über zwei Dinge verständigen:

Erstens, welches Team das Spiel „macht“ (also den höchsten Gewinn verspricht). Will das Team Pluspunkte bekommen, muss das in der Bietrunde gegebene Versprechen auf Sieg eingehalten werden, andernfalls erhält es Minuspunkte. Die Höhe einer Siegprämie steigt mit der Höhe des Sieges, auf den sich die Partei in der Bietrunde (Bietphase) vorab verpflichtet. Es ist daher entscheidend, trotz der Unkenntnis der Karten seines Partners möglichst hoch zu bieten, dabei aber keine Niederlage zu riskieren.

Daraus ergibt sich zweitens die Notwendigkeit, nach Möglichkeit innerhalb des Teams, das spielen will, sich darüber zu verständigen, welche Gewinnchancen es auf Grund seiner „Hände“ hat.

Die beim Bieten im Bridge praktizierte Kommunikation ist deswegen bemerkenswert, weil zur Verständigung nur eine Handvoll von inhaltlich sehr beschränkten, nicht frei gestaltbaren „Ansagen“ (oft nur drei bis vier) in einer so genannten Bietrunde zur Verfügung stehen. Formal wird in dieser Bietrunde nur in einer Art Auktionsspirale ermittelt, auf welchen Gewinn jeder Spieler bereit ist, sich mit seinem jeweiligen Partner zusammen zu verpflichten. Im Laufe des 20. Jahrhunderts wurden im Bridgespiel für dieses Verständigungsproblem ausgetüftelte „Systeme“ (Bietsysteme) entwickelt, die es erlauben, über die einfachen Bietansagen einen enormen Mehrwert von Information zu

¹ Traditionell werden die vier Spieler nach den Himmelsrichtungen benannt. Es spielen immer Nord mit Süd und Ost mit West zusammen.

transportieren, der sich aus bestimmten Zusatzkonventionen ergibt. In der vorliegenden Arbeit geht es darum, durch die Anwendung etablierter Theorien in der linguistischen Pragmatik – der Theorie der Sprechakte von John Austin und der Theorie der Implikaturen von Paul Grice – zu erklären, wie dieser kommunikative Mehrwert der Bietansagen möglich ist.

1 Bieten und Spielen im Bridge

1.1 Die beiden Phasen des Bridgespiels

Zum Spielen wird ein französisches Blatt² verwendet. Vor jedem Spiel werden alle Karten an die vier Spieler verdeckt ausgeteilt, jeder Spieler erhält also 13 Karten. Nach Abschluss der Bietrunde (s.u.) werden die Karten, die die Spieler auf der Hand halten, reihum ausgespielt; eine Runde von vier ausgespielten Karten bildet einen „Stich“. Jeder Stich fällt nach bestimmten Regeln an eines der beiden Zweierteams: es „gewinnt“ den Stich. Die Anzahl der gewonnenen Stiche entscheidet über Sieg und Niederlage. Nach einem komplizierten Prämiensystem erhält eines der Teams nach dem Spiel Punkte gutgeschrieben. Es ist das Ziel, in einem Spiel möglichst viele Pluspunkte zu erzielen bzw. den Gegner möglichst wenige Pluspunkte erringen zu lassen. In der Regel wird eine Serie von Spielen gespielt; am Ende entscheidet die Gesamtzahl an Prämiensystempunkten über Sieg oder Niederlage des einen oder des anderen Teams.

In der dem Ausspielen der Karten vorausgehenden Bietphase versuchen die Teams einen Kontrakt (die Verpflichtung zu einer bestimmten Anzahl von Stichen in einem bestimmten Spielmodus) zu ersteigern. Bei dieser Versteigerung werden ähnlich einer Auktion Gebote abgegeben, über die Informationen über die Spielstärke und Kartenverteilung ausgetauscht werden. Mittels des höchsten Gebotes wird bestimmt, in welchem Spielmodus (mit einer bestimmten Trumpffarbe oder ohne Trumpf) gespielt wird und wie viele Stiche in der

² Ein französisches Spiel besteht aus je 13 Karten (A, K, D, B, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2) in vier „Farben“ (Pik = ♠, Herz, im Bridgejargon Coeur = ♥, Karo = ♦, Kreuz, im Bridgejargon Treff = ♣). Die Karten in einer Farbe stehen beim Bridge in der Rangfolge von oben nach unten wie in der Aufzählung angegeben; auch die vier Farben stehen in der angegebenen Rangfolge, wobei die Farben Pik und Coeur als „Oberfarben“, Karo und Treff als „Unterfarben“ bezeichnet werden.

zweiten Phase (Spielphase) von dem Team, das den Kontrakt ersteigert hat, gewonnen werden müssen, um das Spiel für sich zu entscheiden.

1.1.1 Die Spielphase

Nach Beendigung der Bietphase, in der sich entschieden hat, welches Team „spielt“, beginnt die eigentliche Spielphase. Es steht nun fest, ob es eine Trumpffarbe gibt und wenn ja, welche; es steht fest, welches Team auf Gewinn spielen muss und wie viele Stiche es erzielen („machen“) muss, um zu gewinnen. Ferner steht fest, welcher Spieler die erste Karte ausspielt. Dreizehn Mal spielen die Spieler reihum je eine Karte aus; dadurch gibt es dreizehn Stiche.

Bei dem Spiel Bridge herrscht Bedienzwang, d.h. nach Maßgabe der Spielregeln spielt ein bestimmter Spieler³ als erste Karte eines Stichs eine Karte einer bestimmten Farbe aus; danach muss jeder Spieler „bedienen“: eine Karte derselben Farbe spielen. Kann er nicht bedienen, weil er keine Karte in dieser Farbe hält, dann darf er eine beliebige andere Karte spielen. Der Stich wird von dem Spieler mit der höchsten Karte gewonnen. Wenn ohne Trumpffarbe gespielt wird, dann gewinnt der Spieler den Stich, der innerhalb der zuerst ausgespielten Farbe die ranghöchste Karte ausgespielt hat. Karten von anderen Farben können den Stich nicht gewinnen. Wird mit Trumpf gespielt, so gewinnt entweder die höchste Trumpfkarte in dem Stich oder, wenn keine Trumpfkarte gespielt wurde, die höchste Karte der zu bedienenden Farbe.

1.1.2 Das Bieten (1): Bietregeln

Die Gebote, die in der Bietrunde gemacht werden können, enthalten immer nur zwei Komponenten: eine Zahl zwischen 1 und 7, die so genannte „Bietstufe“, mit der deklariert wird, wie viele Stiche über sechs hinaus das Team zu gewinnen reklamiert,⁴ und in welchem Spielmodus (Trumpffarbe oder „Sans Atout“ ohne Trumpf). Jedes dieser Gebote bildet einen Bietrang, der durch jedes spä-

³ Am Ende der Bietphase ist ein Spieler ermittelt, der Alleinspieler genannt wird. Der links vom Alleinspieler sitzende Spieler spielt als erster zu Beginn der Spielphase eine Karte aus. Der Partner des Alleinspielers legt daraufhin seine 13 Karten offen auf den Tisch und legt während der Spielphase nur Karten, die der Alleinspieler vorher benannt hat. Der Alleinspieler spielt nun mit 26 Karten. Er muss aber die Reihenfolge (reihum) beibehalten.

⁴ Gewinnen kann ein Team nur, indem es mehr Stiche als die andere Partei gewinnt, also mindestens sieben von dreizehn. Da ohnehin sechs Stiche erzielt werden müssen, geht es beim Bieten nur darum, wie viele Stiche über sechs hinaus beansprucht werden.

tere Gebot übertroffen werden muss. Die Bietränge ordnen sich nach der Zahl der Gewinnstiche und innerhalb davon von unten nach oben in der Rangfolge der Farben: Treff (♣), Karo (♦), Coeur (♥), Pik (♠) und Sans Atout (SA). Auf diese Weise sind insgesamt 35 unterschiedliche Gebote (von 1♣ bis 7SA) möglich.

Außer diesen Geboten sind drei besondere Ansagen möglich: „Pass“, wenn ein Spieler kein Gebot abgeben möchte oder kann, „Kontra“, um die Prämie zu erhöhen, wenn ein Spieler der Meinung ist, das gegnerische Team hätte ein zu hohes Gebot abgegeben, „Rekontra“, um einem „Kontra“ zu widersprechen und die Prämie abermals zu erhöhen. Der Teiler macht die erste Ansage. Anschließend sagen die Spieler reihum im Uhrzeigersinn an. Jeder Spieler kann entweder „passen“, ein Gebot abgeben oder, unter besonderen Voraussetzungen, „Kontra“ oder „Rekontra“ sagen. Liegt bereits ein Gebot vor, muss ein neues Gebot dieses überbieten. Sagt ein Spieler „Pass“, geht die Ansage an den nächsten Spieler weiter. Eine Bietrunde ist zu Ende, wenn gleich zu Anfang alle vier Spieler passen oder wenn nach mindestens einem Gebot nacheinander dreimal gepasst wurde, weil dann offensichtlich niemand ein noch höheres Gebot abzugeben bereit ist als das zuletzt erfolgte. Der Spieler, der zuletzt geboten hat, kann in einer solchen Situation auch nicht noch einmal das Gebot erhöhen. Das folgende Beispiel illustriert eine mögliche Bietrunde.

West (Teiler)	Nord	Ost	Süd
Pass	1♦	1♠	Pass
2♠	Pass	Pass	Pass

Der Teiler (derjenige, der die Karten des aktuellen Spiels an seine Mitspieler verteilt hat), hier West, hat als erster Spieler das Recht, ein Gebot abzugeben, er „passt“. Nord bietet „1♦“ und müsste nach den Bridgeregeln, sollte dies das höchste Gebot bleiben, zusammen mit seinem Partner (Süd) wenigstens sieben Stiche mit Karo als Trumpffarbe erzielen. Ost überbietet mit „1♠“. Das ist möglich, weil Pik einen höheren Rang hat als Karo. Hätte Ost mit Treff überbieten wollen, so hätte er zumindest „2♣“ bieten müssen, da Treff rangniedriger ist als Karo und dann zum Überbieten eine höhere Bietstufe gewählt

werden muss. Süd „passt“ und West erhöht das Gebot seines Partners auf „2♠“. Danach „passen“ alle anderen Spieler. Das Ergebnis der Bietphase ist, dass Ost „als Erfinder“ der Trumpffarbe des aktuellen Spiels zum „Alleinspieler“ wird. Sein linker Gegner, Süd, muss zum ersten Stich ausspielen. Danach legt der Partner des Alleinspielers seine dreizehn Karten offen auf den Tisch und legt während des Spielverlaufs bei jedem Stich eine Karte, die der Alleinspieler vorher benannt hat. Bis zu diesem Zeitpunkt jedoch hat jeder Spieler ausschließlich seine eigenen 13 Karten gesehen.

Über die rein inhaltliche Äußerung dieser Ansagen hinaus ist keinerlei Kommunikation zulässig. Nach den Bridgeregeln ist es nicht gestattet, über die zum Bridge gehörenden Ansagen hinaus Informationen zu übermitteln, beispielsweise durch die Modulation der Stimme oder irgendwelche nonverbalen Zeichen. Aus diesem Grund ist es üblich, auch beim privaten Spiel, so genannte Bietboxen zu verwenden, die Karten für jedes Gebot und alle weiteren Ansagen beinhalten. Statt einer verbalen Äußerung zieht jeder Spieler, wenn er an der Reihe ist, eine dieser Karten aus der Bietbox und legt diese vor sich auf den Tisch. Auf Meisterschaften werden sogar „Screens“ verwendet, die den Raum oberhalb und unterhalb des Tisches diagonal teilen, so dass sich die jeweiligen Partner nicht sehen können.

1.1.3 Das Bieten (2): Bietsysteme

Die einzige nach den Bridgeregeln erlaubte Möglichkeit, Informationen auszutauschen, besteht also darin, in der Bietrunde bis zu dem abschließenden Höchstgebot die dort zulässigen Ansagen zu machen: sich übersteigernde Gebote und weitere Ansagen („Pass“, „Kontra“, „Rekontra“ werden später erläutert), die durch die Bridgeregeln vorgegeben sind. Dieser „Bietraum“ schränkt sich mit jedem Gebot laufend ein, weil ständig höher geboten werden muss. Wenn man z.B. annimmt, dass ein Team, sagen wir Ost und West, höchstens das Gebot „3♠“ riskieren kann, dann stehen für die Kommunikation maximal die Gebote „1♣“, „1♦“, „1♥“, „1♠“, „1SA“, „2♣“, „2♦“, „2♥“, „2♠“, „2SA“, „3♣“, „3♦“, „3♥“, „3♠“ zur Verfügung. Zunächst müsste ein Teampartner ein Gebot machen, welches zeigt, dass er überhaupt halbwegs Erfolg versprechende Karten hat und dass ein zu gewinnendes Spiel mit Pik als Trumpf gespielt

werden müsste. Er würde dann vielleicht „1♠“ als erste Ansage machen (und damit schon drei niedrigere Ansagemöglichkeiten „verschenken“). Für alle weiteren Ansagen würden dann nur noch Gebote ab „1SA“ zur Verfügung stehen. Gesetzt den Fall, dass sich die Gegner zurückhalten und kein Gebot machen, müsste jetzt der Partner eine weitere – natürlich höhere – Ansage abgeben, um zu signalisieren, dass er ein Spiel mit Pik als Trumpf mittragen kann und glaubt, dass er mit seinem Partner mehr als sieben Stiche gewinnen könnte. Diese Ansage müsste mindestens „1SA“ lauten. Danach stünden maximal noch die Gebote „2♣“, „2♦“, „2♥“, „2♠“, „2SA“, „3♣“, „3♦“, „3♥“ vor dem angenommenen vertretbaren Abschlussgebot „3♠“ zur Verfügung. Die Bietsysteme des Bridge basieren im Wesentlichen darauf, nach festgelegten Konventionen diesen überschüssigen Ansagenraum für indirekte Kommunikation mit Geboten zu nutzen, die nicht darauf ausgerichtet sind, als möglicher Endkontrakt stehen zu bleiben. Voraussetzung für die Nutzung dieses, man könnte sagen „toten“ Bietraums ist, dass möglichst früh erkennbar wird, dass ein solcher Spielraum besteht, weil ein höherer Kontrakt als die bisher angesagten angegangen werden kann. Oft besteht eine Bietphase aus nur vier oder fünf Ansagen. Je besser die Hand ist, desto intensiver kann der Informationsaustausch gestaltet werden, weil mehr Bietraum zur Verfügung steht. Ziel ist es, so exakt wie möglich die erzielbare Anzahl von Stichen anzusagen, ohne dem Gegner dabei zu viel Information über die eigenen Karten zu geben. Deshalb müssen die Spieler entscheiden, wie viele Informationen sie über ihr aktuelles Blatt geben; sie treffen somit Entscheidungen hinsichtlich Effizienz und Ökonomie ihrer Information.

Wird ein solches Bietsystem verwendet, so erhalten die Ansagen potenziell eine doppelte Bedeutung, eine direkte und eine mitverstandene. In ihrer direkten Bedeutung erzeugen die Ansagen eine bestimmte durch das Bridgeregelwerk definierte Situation in der Bietrunde oder an deren Ende: Ein bestimmter Kontrakt stellt das höchste bis dahin vorliegende Gebot dar, ein bestimmter Spieler wäre Alleinspieler, ein bestimmter Spieler kann ggf. die nächste Ansage machen etc. Diese Bedeutungsebene lässt sich mit Austins Theorie der Sprechakte präzise beschreiben.

Auf einer zweiten Ebene transportieren diese Ansagen, wenn sie in der besagten Weise eingesetzt werden, konventionell geregelte bietfremde Zusatz-

informationen. Diese Zusatzinformationen lassen sich als Implikaturen im Sinne von Grice modellieren; sie fußen auf den allgemein geltenden Gesprächsmaximen und auf zusätzlichen Maximen, die sich daraus ergeben, dass sich die Beteiligten auf ein Bridgespiel geeinigt haben und auf Gewinn spielen und dass sich die Partner eines Zweierteams auf ein bestimmtes Bietsystem festgelegt haben. Die beiden Teams können jeweils verschiedene Bietsysteme anwenden. Die Konventionen der verwendeten Bietsysteme müssen jedoch beiden Teams bekannt sein bzw. bei Bedarf bekannt gemacht werden. Es handelt sich also bei den Bietsystemen nicht etwa um Geheimsprachen.

In der Praxis wurden Bietsysteme entwickelt, mit denen mittels oft weniger Ansagen sehr effektiv gereizt werden kann. Mit den zusätzlichen, indirekten Ansagen ist es möglich, die nahezu unendlich vielen denkbaren Kartenverteilungen einer Austeilung beim Bridge (53 Quadrilliarden⁵) sehr stark einzuzugrenzen und so mit minimalen Mitteln einen maximalen Ertrag (kommunikativen Mehrwert) zu erzielen. Das könnte gar nicht funktionieren, wenn eine Ansage auf der Ebene der indirekten Kommunikation mit einer einzigen Information belegt wäre. Es sind vielmehr Konventionen entwickelt worden, die kontextabhängig unterschiedliche Informationen ergeben. Es kann wohl angenommen werden, dass das Bieten im Bridge ein in anderen sprachbasierten Kommunikationsformen nicht erreichtes Maximum an kommunikativer Effizienz und Ökonomie bietet.

1.2 Zum Aufbau der Arbeit

Zunächst wird das Bridgespiel in seinen Grundzügen erklärt und ein Abriss seiner historischen Entwicklung gegeben. Im Vordergrund stehen der Bietprozess und die Rolle von Bietsystemen, von denen eines näher beschrieben wird. Den Hauptteil der Arbeit bildet die Analyse der direkten Kommunikation mithilfe der Austinschen Sprechakttheorie und der indirekten Kommunikation

⁵ Encyclopedia (2001): 314

im Rahmen von Grice' Implikaturtheorie. Diesem Teil wird ein Überblick über das Spiel Bridge im Allgemeinen vorangestellt, in dem wichtige terminologische Grundlagen erläutert werden. Auf dieser Basis wird als Beispiel die Kommunikation in einer fiktiven Bietrunde im Detail rekonstruiert. Abschließend werden Typen von Bietsystemen kurz verglichen, um zu illustrieren, welchen Gestaltungsspielraum diese Konzeption der Kommunikation bietet. Das Fazit fasst die Untersuchungsergebnisse kurz zusammen und beschreibt die Relevanz dieser Arbeit für die Linguistik und das Spiel Bridge.

II. Grundzüge des Bridgespiels

2 Geschichte des Spieles Bridge

Das wichtigste Utensil für das Spiel Bridge, die Spielkarten, hat seinen Ursprung im ostasiatischen Raum. Einer der Gründe hierfür ist, dass dort die Produktion von Kartonplättchen früher einsetzte als in Europa. In Korea und China sind die ältesten Spielkarten für das 12. Jahrhundert nachweisbar. Nach einer Sage erfand ein chinesischer Kaiser die Spielkarten als Zeitvertreib für seine Konkubinen (Truscott 2002: 1). In Indien sind runde Spielkarten für das 16. Jahrhundert belegt, in China wurde hingegen mit länglichen, schmalen Streifen gespielt. Es wird vermutet, dass die Spielkarten aus dem Orient über arabische Händler und das fahrende Volk nach Europa importiert wurden. Erste Belege der damals auch als „*The Devil`s Picture Book*“ (Encyclopedia 2001: 188) bekannten Spielkarten finden sich in dokumentierten Spielkartenverboten des 14. Jahrhunderts in vielen Teilen Europas. Bereits in dieser Zeit waren Kartenspiele mit 52 Karten, vier Spielfarben mit jeweils zehn Zahlenkarten (von 1 = Ass bis zur 10) und drei Hofkarten (König und zwei Marschälle bzw. König, Dame und Marschall) bekannt. In der heutigen Zeit ist das „französische Blatt“ (52 Karten in den vier Spielfarben Trèfle = Kreuz, Pique = Pik, Coeur = Herz, Carreau = Karo) auf der Welt am weitesten verbreitet und wird auch für das Spiel Bridge verwendet.

Die Wurzeln des Bridgespiels können bis ins 16. Jahrhundert zurückverfolgt werden. Auf Grund der Verbote aus religiösen Gründen verwundert es nicht, dass der erste Beleg für eine frühe Vorform des Spieles aus einer Predigt stammt. Hugh Latimer, der damalige Bischof von Worcester, referiert im Dezember 1529 in Cambridge in seinen „Sermons on the card“ (Anglican Library 2001) auf eine der prototypischen Formen („trump“, „ruffs“, „honors“, „whisks“, swabbers“) des Vorläufers von Bridge: das Kartenspiel Whist. Whist ist ein altes englisches Äquivalent für das Wort „shhh!“ und der natürliche Name für ein Spiel, das Geräuschlosigkeit von den Spielern verlangte. Whist war ein beim englischen Adel beliebtes Spiel, das nach und nach mit dem Entstehen des englischen Commonwealth auch in anderen Teilen der Welt Verbreitung fand, besonders im Mittleren Osten. Es wird angenommen, dass sich die ersten Formen des Bridgespiels im 19. Jahrhundert in der Türkei aus

einer Mischung von Whist und dem russischen Spiel Vint entwickelten (Auhagen 1990: 19). In der zweiten Hälfte des 19. Jahrhunderts wurde es in Russland, Frankreich, der Türkei und Griechenland gespielt. Ende des 19. Jahrhunderts gelangte dieses Spiel unter dem Namen Bridge-Whist nach England und Amerika. Die Entwicklung dieses neuen Spiels setzte sich in Zwischenstufen bis zu der heutigen Form des Spieles Bridge fort und fand im Jahre 1925 ihren vorläufigen Abschluss.

Das klassische Spiel Whist wird wie Bridge von vier Spielern in zwei vorher festgelegten Partnerschaften gespielt. Die beiden Partner sitzen sich gegenüber, jeder Spielzug verläuft im Uhrzeigersinn. Die verwendeten Spielkarten entsprechen denen des Bridgespiels und haben die gleiche Rangfolge. Jeder Spieler erhält vom Teiler 13 Karten. Die letzte Karte, die während des Spiels zum Blatt des Teilers gehört, wird offen aufgelegt und bestimmt die Trumpffarbe der aktuellen Austeilung (Auhagen 1990: 19). Diese Karte bleibt so lange offen auf dem Tisch liegen, bis der Teiler an der Reihe ist, eine Karte zum ersten Stich zu spielen. Ziel des Spiels ist es, zusammen mit dem Partner so viele Stiche wie möglich zu erzielen. Der Spieler zur Linken des Teilers spielt zum ersten Stich aus. Jede Karte darf gespielt werden. Die anderen Spieler geben im Uhrzeigersinn jeweils eine Karte hinzu, wobei Bedienzwang besteht. Hat ein Spieler die ausgespielte Farbe nicht, so kann er jede beliebige andere Karte spielen. Ein Stich wird von dem höchsten Trumpf bzw., wenn kein Trumpf in diesem Stich vorhanden ist, von der höchsten Karte innerhalb der ausgespielten Farbe gewonnen. Der Gewinner dieses Stiches spielt zum nächsten Stich aus. Wenn alle 13 Stiche einer Austeilung gespielt wurden, hat die Partei mit den meisten gemeinsamen Stichen gewonnen. Sie erhält jeweils einen Punkt für jeden Stich, den sie mehr als das „Buch“ (die ersten sechs Stiche, s. S. 22) erzielt hat. Die Partnerschaft, die als erste fünf Punkte erreicht, gewinnt das Spiel. Neben diesen klassischen Regeln gibt es zahlreiche Varianten. Der entscheidende Unterschied von Whist zu Bridge ist das Fehlen der kompletten Bietphase.

1742 erschien unter dem Titel „Short Treatise on Whist“ von Edmond Hoyles das erste Buch über Whist (McPherson 2007: 59). 1834 führte Lord Henry Bentinck die erste Markierung („High-Low“) zur Informationsübermittlung während der Spielphase ein, bei der das Zugeben einer höheren Karte

in einer bestimmten Farbe, gefolgt von einer niedrigeren in einem weiteren Stich in derselben Farbe, einen Hinweis übermitteln sollte (Truscott 2002: 4f.). Das war ein Vorbote für viele Untersuchungen und Abhandlungen zu diesem Spiel. Das erste Whistturnier wurde wahrscheinlich im Jahre 1857 in London ausgetragen (Truscott 2002: 7). 1891 veröffentlichte der Amerikaner John T. Mitchell das erste Buch über die Organisation von Whistturnieren (Encyclopedia 2001: 186). Bei einem Duplicate Turnier werden die Karten, die die Spieler an einem Tisch geteilt haben, in der exakt gleichen Verteilung nach dem Spielen an einen anderen Tisch weitergegeben und dort gespielt. Gleichzeitig wechseln die Ost-West-Paare nach jeder Turnierrunde den Tisch, so dass die konkurrierenden Paare die gleichen Austeilungen und die gleiche Anzahl von Austeilungen spielen. Durch die Unterschiede in den einzelnen Resultaten werden die Sieger und die Platzierten ermittelt. Mitchells Methoden werden noch heute bei der Veranstaltung von Bridgeturnieren angewandt.

Wie der gegenwärtige Name des Spieles Bridge entstanden ist, ist bis heute nicht eindeutig geklärt. Bridge wurde in Südosteuropa seit den frühen 60er Jahren des 19. Jahrhunderts gespielt. In der Türkei war es unter dem Namen Britch bekannt. Laut Thierry Depaulis (Encyclopedia 2002: 186) ist der Name für Bridge slawischen Ursprungs. Um 1860-65 soll das Spiel nach Istanbul gelangt sein, wo es als British, Britch und Biritich (russisch für Ansager, Herold) bekannt war. Im britischen Museum ist eine Broschüre von 1886 mit dem Titel „Biritich or Russian Whist“ zu sehen. Als es im englischsprachigen Raum Verbreitung fand, änderte sich der Name des Spiels in ein Wort, das dort bekannt war: Bridge. Eine zweite Theorie besagt, der Name des Spiels könne von der Galata Bridge in Istanbul herrühren (Encyclopedia 2002: 186). Die Galata Bridge überspannt das Goldene Horn und verbindet die alten mit den neuen Stadtteilen Istanbuls. Britische Soldaten mussten diese Brücke überqueren, um zu einem bestimmten Kaffeehaus zu gelangen, in dem sie Karten spielten. 1854 waren etwa 14.000 britische Soldaten im Rahmen des Krimkrieges in Istanbul stationiert.

1893 wurde das neue Spiel „Bridge-Whist“ (Auhagen 1990: 19) in New York bekannt. Der Unterschied zu Whist bestand darin, dass die Spielart nicht durch das Umdrehen der letzten Karte festgesetzt wurde (vgl. S. 10). Der Teiler bestimmte, ob Trumpf oder Sans Atout gespielt wurde. Er konnte diese Ent-

scheidung auch seinem Partner überlassen. Das kann bereits als erster Ansatz zur Reizung verstanden werden. Eine Verpflichtung zu einer bestimmten Anzahl von Stichen gab es allerdings noch nicht. Der Gegner durfte aber kontrieren, die andere Seite darauf wiederum rekontrieren. Ähnlich wie bei dem Spiel Poker konnte beliebig oft von beiden Seiten rekontriert werden. Nach dem Ausspiel legte der Partner des Teilers als Dummy seine Karten offen auf den Tisch. 1894 veranlasste Lord Brougham Mitglieder des Portland Clubs, London, Bridge-Whist zu spielen. Lord Brougham hatte dieses Spiel in Südfrankreich kennen gelernt (Auhagen 1990: 19f.) Nach einer anderen Quelle (Encyclopedia 2001: 186) wurde die erste Partie Bridge-Whist in England im St. George's Club, London, gespielt. Hier soll Colonel Studly der Urheber gewesen sein, der sagte, es sei levantinischen Ursprungs, und er hätte es während des russisch-türkischen Krieges (1877-1878) gelernt. Dieses frühe Datum macht es wahrscheinlich, dass Bridge türkischen oder russischen Ursprungs ist. Unterstützt wird diese Annahme durch Angaben in einem Brief eines gewissen A. M. Keiley von 1904. Keiley sagt darin, er sei 1886 Mitglied des Khedival Club in Kairo gewesen und dass Bridge das vorrangige Spiel in der Zeit seines Eintritts gewesen sei. Mitglieder dieses Clubs erzählten ihm, dass dies schon seit langem so sei. Einer der ersten Namen, unter denen Bridge an der Riviera bekannt war, war Khedive (Encyclopedia 2001: 186). Ein Grund dafür könnte sein, dass die Spieler dieses Spiel in Kairo kennen gelernt haben. Khedive war der offizielle Titel des türkischen Vizekönigs in Ägypten während der türkischen Besatzung vom 16. Jahrhundert bis zum Ende des ersten Weltkriegs.

Bridge-Whist wurde bereits 1904 durch „Auction-Bridge“ verdrängt. Diese Variante soll auf drei in Indien stationierte englische Offiziere zurückgehen, die keinen vierten Spieler finden konnten (Auhagen 1990: 20). Das vierte Blatt wurde offen auf dem Tisch aufgelegt und an den Spieler mit dem höchsten Gebot versteigert, der mit dem offenen Blatt des Dummys als Alleinspieler fungierte. Von nun an gab es das zum heutigen Bridge gehörige Versteigerungsprinzip. Beim Auction-Bridge nahmen alle vier Spieler an der Versteigerung teil. Der höchstbietende Spieler wurde Alleinspieler, sein Partner der Dummy. Für jeden Stich über dem Buch wurden in Treff 6, in Karo 7, in Coeur 8, in Pik 9 und in Sans Atout 10 Punkte notiert. Eine Sonderprämie erreichte ein Team, wenn es auf diesem Wege wenigstens 30 Punkte erzielte, d.h. 11

Stiche in Treff oder Karo, 10 Stiche in Coeur oder Pik und 9 Stiche in Sans Atout. Dieses Spielergebnis wurde als Vollspiel bezeichnet. Ein Spielergebnis von weniger als 30 Punkten wurde Teilspiel genannt. Bis 1927 wuchs die Popularität des Auction-Bridge stetig. Ein wesentlicher Unterschied zum heutigen Bridge bestand allerdings darin, dass zur Erreichung der Prämie für ein Vollspiel alleine die entsprechende Anzahl von Stichen (s.o.) erzielt werden musste. Nach den gegenwärtigen Bridgeregeln ist es erforderlich, sich vorher zu der entsprechenden Stichzahl zu verpflichten (s. 3.3 bis 3.4). Diese entscheidende Änderung geht auf die Variante „Plafond-Bridge“ (Plafond = Zimmerdecke) zurück, die unter diesem Namen in Frankreich seit 1918 oder früher gespielt wurde. Ähnliche Varianten waren zu diesem Zeitpunkt bereits in Indien (1912) und Amerika (vor 1915, Encyclopedia 2002: 187) verbreitet. Entscheidend für Plafond war, dass nur die erzielten Stiche für das Erreichen eines Vollspiels bewertet wurden, die auch vorher angesagt worden waren. Somit mussten die Karten bis zu ihrer Obergrenze ausgereizt werden, um die Prämie für ein Vollspiel zu erhalten.

Bis zu dieser Stelle haben sich Whist, Bridge-Whist, Auction-Bridge und Plafond-Bridge auf natürlichem Wege entwickelt. Keiner bestimmten Person können die Veränderungen der Regeln zugeschrieben werden, durch die es zur Entstehung der einzelnen Varianten kam. Im Jahre 1925 entwickelte Harold S. Vanderbilt (Enkel von Cornelius Vanderbilt, dem Begründer des Vanderbilt-Clans), der bis zu diesem Zeitpunkt verschiedene Varianten von Bridge gespielt hatte, eine neue Form des Spiels, die er „Contract-Bridge“ nannte (Auhagen 1990: 21f.). Kontrakt deshalb, weil es von einer Partnerschaft verlangte, eine Verpflichtung über eine bestimmte Anzahl von Stichen einzugehen. Dazu gehörte das Prinzip des Plafond-Bridge, neu war das Element der Gefahrenlage. Aber vor allem verbesserte er die Bewertung der Denominationen (damit werden die vier Trumpfspielarten Pik, Coeur, Karo, Treff sowie die Spielart ohne Trumpf, Sans Atout, bezeichnet) und Prämien. Vanderbilt testete im gleichen Jahr seine Version des Spiels mit Freunden im Rahmen einer Reise von Los Angeles nach Havanna an Bord des Dampfers Finland (Encyclopedia 2001: 187). Überzeugt von der Attraktivität der neuen Regeln für das Spiel, fertigte er Ausarbeitungen seiner Ideen an und verteilte sie unter Freunden. Die Weiterverbreitung bedurfte von da an keiner Werbung. Kontrakt-Bridge war

bald darauf auf der ganzen Welt als die einzige Variante des Spieles Bridge bekannt. Bis auf wenige Änderungen haben die von Vanderbilt damals entwickelten Regeln des Kontrakt-Bridge noch heute Bestand und werden auf der ganzen Welt als Bridge gespielt. *„Vanderbilt’s Kontrakt-Bridge-Skala hatte es erforderlich gemacht, die goldene Mitte zwischen einem unterreizten, zwar sicheren, aber niedrig prämierten Kontrakt und einem in der trügerischen Hoffnung auf eine große Prämie hasardierten, zu hohen Kontrakt zu finden“* (Auhagen 1990: 22). 1928 waren die neuen Spielregeln in den wichtigsten New Yorker Clubs akzeptiert und gegen Ende des Jahres wurde die erste nationale amerikanische Meisterschaft um den Vanderbilt Cup ausgespielt (Encyclopedia 2001: 187).

Bridge wird und wurde auf der ganzen Welt gespielt. In den ersten Jahren gaben England und vor allem Amerika den Ton an. In Amerika waren Berichte über Bridgematches in der Tagespresse keine Seltenheit. 1929 wurde aus der American Auction Bridge League die American Bridge League (Encyclopedia 2001: 187). Damit hatte Kontrakt-Bridge offiziell Auction-Bridge ersetzt. Die eher einfache Versteigerungsmethode des Auction-Bridge musste durch eine wesentlich verfeinerte Kommunikation der Partner ersetzt werden, um den besten Kontrakt anzusagen. Eine Vielfalt von Bietsystemen und Konventionen kamen auf den Markt. Die etablierten Auction-Bridge Autoritäten bemühten sich, als Experten im Kontrakt-Bridge anerkannt zu werden. Hier übernahm Ely Culbertson die Führung, er gründete die erste Zeitschrift für Kontrakt-Bridge. Die erste Ausgabe von „The Bridge World“ trat für eine öffentliche Verbreitung von internationalen Richtlinien für Kontrakt-Bridge ein. Danach trafen sich Vertreter der USA, Englands und Frankreichs und beschlossen die ersten internationalen Richtlinien, die am 1. November 1932 in Kraft traten (Encyclopedia 2001: 187).

Im September 1930 veröffentlichte Culbertson sein „Contract Bridge Blue Book“, das zu einem Bestseller wurde und vier Jahre lang in neuen Auflagen erschien. Diese revolutionäre Arbeit, die die Prinzipien des forcierenden Bietens (s. hierzu 7.3) darlegte, wurde der Kern aller modernen Standardbietsysteme (Encyclopedia 2001: 187). Es war Culbertson, der durch seine Veröffentlichungen und Organisation dafür verantwortlich war, dass Bridge so schnell zu so großer Beliebtheit gelangte. Die internationale Bekanntheit war

das Ergebnis des berühmten Culbertson-Lenz Match von 1931 und der anglo-amerikanischen Vergleichskämpfe in den Jahren 1930, 1933 und 1934. Culbertson behielt seine Vorrangstellung bis zum Ende der 1930er Jahre (Auhagen 1990: 26). Obwohl Culbertsons Bietsystem das erste breit akzeptierte war, wurde es unmodern. Zahlreiche andere Bietsysteme kamen in der Folgezeit auf den Markt. Nach Culbertson avancierte Charles Goren in Amerika zu „Mister Bridge“. Goren stellte die umständliche Bewertung nach ganzen und halben Figurenstichen auf die Punkteskala (4-3-2-1) von Milton C. Work (s. (23) Figurenpunkte, S. 37) um. Bezeichnend für die Bedeutung von Goren für das Bridgespiel ist die Tatsache, dass eines der besten Computerprogramme mit dem Namen GIB als Akronym für „Goren In a Box“ (Senior 1999: 10) steht.

Heute ist Bridge das auf der Welt am weitesten verbreitete Kartenspiel. Bridge ist mentaler Sport mit unbegrenzten Möglichkeiten, der von seinen Spielern ein hohes Maß an Konzentration, die Fähigkeit zur Kommunikation und geistiges Geschick fordert. Dazu befriedigt das Spiel gleichzeitig soziale Bedürfnisse und bietet die Gelegenheit zum sportlichen Wettkampf. Bridge ist eines der wenigen Spiele, das von Menschen aller Altersstufen und Nationalitäten gespielt wird, und zwar gemeinsam. Obwohl schon vorher zahlreiche halb-offizielle internationale Matches stattgefunden hatten, wurde 1935 das Jahr der ersten anerkannten Weltmeisterschaft (New York). Spätere Meilensteine der internationalen Szene waren die erste Weltmeisterschaft nach dem Zweiten Weltkrieg 1950 auf Bermuda (seitdem „Bermuda Bowl“), die Gründung der World Bridge Federation (WBF) 1958 in Oslo und die erste Team-Olympiade 1960 in Turin. 2002 war Bridge als Demonstrationssportart bei den Olympischen Winterspielen in Salt Lake City dabei. Die WBF zählte im Jahr 2000 113 nationale Bridgeorganisationen (NCBOs) als Mitglieder (Encyclopedia 2002: 576), eine Gemeinschaft von insgesamt anderthalb Millionen registrierter Bridgespieler. Die Zonen der WBF sind Europa, Nordamerika mit Bermuda, Südamerika, Asien und der Mittlere Osten, Zentralamerika und Karibik, Ferner Osten, Südpazifik und Afrika.

3 Das Spiel Bridge

Bridge ist ein Kartenspiel, das mit 52 Karten und vier Spielern gespielt wird. Zwei Spieler, die sich gegenüber sitzen, bilden ein Spielpaar. Das Spiel Bridge besteht aus mehreren abgeschlossenen Spielen, Teilungen genannt. Die Anzahl der Teilungen wird bei Turnieren festgelegt, ist im privaten Bereich aber beliebig. Eine Teilung ist in zwei Hauptphasen unterteilt: Biet- (auch Reizung genannt) und Spielphase.

In der Bietphase erklären die Spieler, wie viele Stiche sie in der nachfolgenden Spielphase erreichen wollen. In der Spielphase versuchen die Spieler, ihre Erklärung aus der Bietphase zu erfüllen. Zu Beginn eines Stiches legt jeder Spieler nacheinander in einer festgelegten Reihenfolge eine Karte von seinen zugeteilten Karten offen auf den Tisch. Der Spieler mit der aktuell höchsten Karte gewinnt diese vier Karten als einen Stich. Da jeder Spieler zu Beginn 13 Karten auf seiner Hand hält, besteht eine Teilung aus insgesamt 13 Stichen.

Je nach Anzahl der gewonnenen Stiche werden Punkte verteilt. Bei Erreichen oder Übererfüllung der Erklärung aus der Bietphase werden Pluspunkte, bei Nichterreichung Minuspunkte vergeben.

In der Bietphase tauschen die Paare Informationen über das Stichpotenzial aus. Spielentscheidend ist für ein Spielpaar, in der Bietphase herauszufinden, wie viele und welcher Art die Stiche sein können, die sie in der Spielphase anstreben.

(1)



3.1 Zubehör und terminologische Grundlagen

Bridge wird mit einem 52 Karten umfassenden Standardspiel (französisches Bild) gespielt. Die vier Spielfarben haben die folgende, absteigende Rangfolge und die nebenstehenden Kennzeichen:

(2)

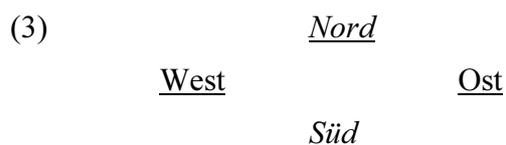
Farbe	Symbol	Rang	Bezeichnung
Pik	♠	höchste Farbe	Oberfarben
Coeur	♥	zweithöchste Farbe	
Karo	♦	dritthöchste Farbe	Unterfarben
Treff	♣	niedrigste Farbe	

Die beiden höchsten Farben, Pik und Coeur, werden Oberfarben, die beiden niedrigsten Farben, Karo und Treff, Unterfarben genannt. Der Rang der Farben ist für die Bietphase wichtig.

Jede Farbe besteht aus 13 Karten in absteigender Rangfolge: Ass (höchste, abgekürzt A), König (K), Dame (D), Bube (B), Zehn (10), Neun (9), Acht (8), Sieben (7), Sechs (6), Fünf (5), Vier (4), Drei (3), Zwei (niedrigste, 2). Die fünf höchsten, im Spielverlauf mächtigsten Karten einer jeden Farbe (Ass bis Zehn) werden Figuren bzw. Honneurs genannt.

Im weiteren Verlauf der Arbeit werden einzelne Karten und Folgen von Karten nur in der Kurzform, einer Kombination aus Farbsymbol und der o.a. Abkürzung, genannt; ♠A bezeichnet dann Pik Ass und ♥7 Coeur Sieben. Wenn ein Spieler beispielsweise in der Farbe Karo den König, die Dame, die Acht und die Fünf hält, wird dies durch ♦KD85 dargestellt.

Es ist üblich, die vier an einem Bridgespiel beteiligten Spieler mit den vier Himmelsrichtungen Nord, Ost, Süd und West zu kennzeichnen, wobei Nord mit Süd und Ost mit West jeweils ein Paar bilden:



Zu Beginn einer Teilung werden die Karten gemischt und einzeln im Uhrzeigersinn an die vier Spieler verteilt, beginnend mit dem von der teilenden Person links sitzenden Spieler, bis der Kartenstapel von 52 Karten aufge-

braucht ist. Jeder Spieler erhält 13 Karten. Die austeilende Person wird als Teiler bezeichnet.

Wie bereits erwähnt, besteht jede Teilung aus zwei Hauptphasen: Bieten und Spiel. Am Anfang steht der Bietprozess, in dem festgelegt wird, wie viele Stiche ein Team erzielen muss, um die aktuelle Teilung zu gewinnen. Danach, während der Spielphase, versucht das höchstbietende Team seine Verpflichtung zu erfüllen.

Die vorliegende Arbeit beschäftigt sich ausschließlich mit dem Bietprozess beim Bridge. Um die Bedeutung des Bietens verstehen zu können, ist es dennoch notwendig, den Ablauf der Spielphase und wie Stiche gewonnen werden zu erläutern. Obwohl die Spielphase in der Chronologie einer Teilung erst nach der Bietphase einsetzt, wird des besseren Verständnisses wegen die Erläuterung der Spielphase an dieser Stelle vorgezogen.

3.2 Die Spielphase, das Ergebnis nach Stichen

Derjenige Spieler, der die erste Karte eines Stichs spielt, wird Ausspieler, die als erste gespielte Karte Ausspiel genannt. Welcher der vier Spieler beim ersten Stich zum Ausspiel verpflichtet ist, ergibt sich aus dem weiter unten beschriebenen Bietprozess. Der Ausspieler darf jede beliebige Karte aus seiner Hand spielen. Die anderen Spieler haben eingeschränkte Möglichkeiten: Sie müssen „bedienen“, d.h. eine Karte aus der Farbe des Ausspiels wählen. Wenn der Ausspieler beispielweise eine Karte der Spielfarbe Karo gewählt hat, müssen die anderen Spieler auch eine Karokarte spielen. Kann einer der Spieler nicht bedienen, darf er eine beliebige Karte spielen, die er auf seiner Hand hält. Wenn ohne Trumpf gespielt wird, wird der Stich von dem Spieler gewonnen, der die höchste Karte innerhalb der ausgespielten Farbe gespielt hat. Die Rangfolge der Spielfarben ist für die Spielphase nicht relevant.

(4)	<u>Nord</u>	
	♠ 8	
	<u>West</u>	<u>Ost</u>
	♠ 10 (Ausspiel)	♠ D
	<u>Süd</u>	
	♠ 2	

In diesem Beispiel hat West ♠10 ausgespielt, danach haben Nord, Ost und Süd dem Uhrzeigersinn folgend je eine Karte der ausgespielten Farbe gespielt. Der Stich wird von Ost gewonnen, da er mit ♠D die höchste der in diesem Stich gespielten Karten besitzt.

(5)		<u>Nord</u>		
		♠A		
	<u>West</u>		<u>Ost</u>	
	♣10		♥5 (Ausspiel)	
		<u>Süd</u>		
		♦B		

Obwohl in (5) Ost mit ♥5 die niedrigste Karte gespielt hat, gewinnt er dennoch diesen Stich, da die anderen Spieler nicht bedienen und somit den Stich nicht gewinnen können. Der Spieler, der den vorhergehenden Stich gewonnen hat, spielt zum nächsten Stich aus. In (4) hat West ausgespielt und Ost den Stich gewonnen, deshalb spielt Ost in (5) zum nächsten Stich.

In den o.a. Beispielen wird ohne Trumpf gespielt. Die Spielvariante ohne Trumpf wird als Sans Atout bezeichnet. In vielen Teilungen wird jedoch eine Farbe im Verlauf der Bietphase zum Trumpf erklärt. Das ist wichtig, um zu bestimmen, welcher Spieler einen Stich gewinnt, denn ein Trumpf ist höher als jede andere Karte einer anderen Spielfarbe. In dem nächsten Beispiel wird die Spielfarbe Coeur als Trumpffarbe angenommen.

(6)		<u>Nord</u>		
		♣B (Ausspiel)		
	<u>West</u>		<u>Ost</u>	
	♦10		♣A	
		<u>Süd</u>		
		♥7		

Süd gewinnt den Stich in (6), indem er das Ausspiel von Nord mit ♥7 trumpft. Dadurch, dass Coeur zum Trumpf erklärt wurde, ist ♥7 höher als das Ass von Ost in der ausgespielten Farbe Treff. Süd darf aber nur dann trumpfen, wenn er die ausgespielte Farbe nicht bedienen kann. Süd muss aber nicht trumpfen, er darf wie o.a. jede beliebige Karte spielen, die er auf der Hand hält. West hätte diesen Stich gewinnen können, wenn er statt ♦10 eine höhere

Trumpfkarte gespielt hätte als ♥7. Innerhalb der Trumpffarbe gilt die eingangs erwähnte Rangfolge.

Da ein Trumpf, sogar eine Zwei, höher ist als jede andere Karte in einer anderen Farbe, ist es sinnvoll, eine Farbe zum Trumpf zu erklären, wenn ein Spieler bzw. Paar besonders viele Karten dieser Farbe in den Händen hält. Ohne eine hohe Konzentration von Karten in einer bestimmten Farbe, aber mit hohen Karten („Figuren“) in verschiedenen Farben, ist es für ein Paar besser ohne Trumpf zu spielen. Insgesamt werden beim Bridge fünf Spielarten bzw. Denominationen unterschieden. Das sind die Spielarten mit Trumpf (Pik, Coeur, Karo oder Treff) und die Spielart ohne Trumpf, d.h. „Sans Atout“. Welche Spielart in der Spielphase zum Zuge kommt, wird in der Bietphase bestimmt.

Eine Besonderheit im Ablauf der Spielphase, die das Spiel Bridge von anderen Kartenspielen unterscheidet, ist die unterschiedliche Rollenverteilung bzw. Zuteilung von Rechten und Pflichten an die Spieler. Aus der Phase des Bietprozesses geht ein Spieler hervor, der für die Spielphase die Rolle des Alleinspielers übernimmt. Der linke Gegner (im Folgenden LHO für left hand opponent genannt, RHO für right hand opponent) des Alleinspielers spielt als erster eine Karte aus. Danach legt der Partner des Alleinspielers seine 13 Karten für alle Spieler offen sichtbar auf den Tisch und legt zum jeweiligen Stich nur die Karte, die der Alleinspieler benennt. Er wird deswegen auch Tisch bzw. Dummy genannt. Alle anderen Spieler behalten ihre Karten verdeckt auf der Hand und zeigen nur dann jeweils eine Karte offen, wenn sie nach den Spielregeln an der Reihe sind, eine Karte zu spielen. Der Ablauf der Spielphase ist, von dieser Besonderheit abgesehen, genauso wie oben geschildert. Wird ein Stich mit einer Karte des Dummys gewonnen, muss auch von dieser Position aus weitergespielt werden. Die Spielphase endet nach 13 gespielten Stichen. Während der Spielphase ist zwischen den Spielern Kommunikation lediglich nach der auf S. 10f. (Lord Bentinck: „High-Low“) beschriebenen Art erlaubt. Wodurch ein Spieler zum Alleinspieler und sein Partner infolgedessen zum Dummy wird, wird im nächsten Abschnitt beschrieben.

3.3 Der Bietprozess

Nur eine Farbe kann in einer aktuellen Teilung Trumpf sein. Das Recht, eine Farbe zum Trumpf zu wählen oder eben zu bestimmen, ohne Trumpf zu spielen, hat nur eines der beiden gegnerischen Paare. Es hängt davon ab, welches Paar – ähnlich wie bei einer Auktion – bereit ist, eine (auf das Spiel Bridge bezogen) höherrangige Verpflichtung hinsichtlich der Erzielung von Stichen einzugehen.

Während des Bietprozesses tauschen die jeweiligen Partner Informationen mit dem Ziel aus, die beiden nachfolgenden Fragestellungen zu beantworten:

- (7) Wie viele Stiche sollen angesagt werden?
- (8) Welche Denomination soll gewählt werden?

Zu (7): Das Ergebnis einer jeden Teilung hängt von der Anzahl der von jeder Seite gewonnenen Stiche im Verhältnis zu den angesagten Stichen ab. Wenn sich ein Paar in der Bietphase zu einer bestimmten Anzahl von Stichen verpflichtet und diese Verpflichtung während der Spielphase erfüllt, gewinnt es Punkte (Pluspunkte). Im negativen Fall (des Nichterfüllens dieser Verpflichtung) werden Punkte verloren (Minuspunkte) bzw. erhält die gegnerische Seite Punkte. Daher darf keine zu hohe Verpflichtung eingegangen werden, bzw. zu hoch geboten werden.⁶ Weiter unten wird auf die Verteilung der Punkte für ein bestimmtes Spielergebnis genauer eingegangen. Im Allgemeinen verhält es sich so, dass im Erfüllungsfall desto mehr Punkte vergeben werden, je mehr Stiche angesagt wurden. Aus diesem Grund besteht andererseits ein Anreiz, möglichst hoch zu bieten. Dabei kann es eine Rolle spielen, dass ein Paar eventuell versuchen muss, das andere zu überbieten, wenn dieses ebenfalls aktiv durch Gebote am Bietprozess teilnimmt. Ein wichtiges Ziel ist es daher für jedes Paar, durch die Reizung herauszufinden, wie hoch das Stichpotenzial der aktuellen Karten ist, die ein Paar auf den Händen hält. Ein Kriterium für die Höhe des Stichpotenzials ist beispielsweise die Anzahl von Figuren, die ein

⁶ In bestimmten Situationen kann jedoch ein bewusstes Überbieten strategisch sinnvoll sein (s. 6.3, S. 133).

Spieler auf der Hand hält, da die Wahrscheinlichkeit, mit einer bestimmten Karte einen Stich zu erzielen, von deren Ranghöhe abhängig ist.

Zu (8): Die Höhe des Stichpotenzials ist häufig abhängig von der Denomination. Das Bieten soll deshalb auch Aufschluss darüber geben, ob es Sinn macht, eine bestimmte Farbe zum Trumpf zu erklären oder besser Sans Atout zu spielen.

Wenn ein Spieler nach den Bridgeregeln ein Gebot abgibt, verpflichtet er sich für sein Team, mehr Stiche zu erzielen als die Gegner. Deshalb bedeutet jedes Gebot eine Verpflichtung zu mindestens sieben der dreizehn möglichen Stiche. Die möglichen Gebote umfassen insgesamt sieben Bietstufen von Bietstufe eins (7 Stiche) bis Bietstufe sieben (13 Stiche). Jede Bietstufe steht für eine bestimmte Anzahl von Stichen, zu denen sich ein Spieler für sein Paar verpflichtet, sollte er auf dieser Bietstufe ein Gebot abgeben. Die Anzahl der Stiche ergibt sich aus der Addition dieser Bietstufe mit der festen Größe von sechs Stichen, Buch genannt, da bei der Reizung die ersten sechs Stiche nicht mitgezählt werden. Die Bezeichnung Buch wurde aus dem Kartenspiel Whist übernommen. Danach heißen die ersten sechs von einem Paar gemachten Stiche Buch, weil diese wie ein Buch aussahen, wenn sie übereinander gelegt wurden. Das Gebot „1♣“ steht für ein Gebot auf der ersten Bietstufe und stellt die Verpflichtung zu mindestens sieben Stichen (Buch + Bietstufe eins) mit Treff als Trumpffarbe dar. Das Gebot „4♠“ verpflichtet die bietende Seite zu wenigstens zehn Stichen (Buch + Bietstufe vier) mit Pik als Trumpf, das Gebot „2SA“ zu acht Stichen ohne Trumpf (SA = Sans Atout).

3.4 Die Bietphase in den Spielregeln⁷

Der Bietprozess beginnt bei dem Teiler. Um eine Ansage zu machen, wählt er eine Bietstufe von eins bis sieben und dazu eine Denomination (das ergibt 35 mögliche Gebote) oder er tätigt die Ansage „Pass“. Im späteren Verlauf der Reizung haben die Spieler zusätzlich die Möglichkeit, „Kontra“ und „Rekontra“ anzusagen. Insgesamt werden damit 38 Ansagen unterschieden, aus denen die Spieler auswählen müssen, wenn sie an der Reihe sind. Das Recht

⁷ TBR 2007 §17: Die Reizphase S. 20ff.

und die Pflicht, etwas zu bieten, gehen im Uhrzeigersinn an jeden Mitspieler weiter. Jeder Spieler muss während eines Bietprozesses häufig mehrmals etwas ansagen. Ein „Pass“ bedeutet dabei nicht, dass er im späteren Verlauf des Bietprozesses kein Gebot mehr abgeben könnte. Im Gegensatz zum Kartenspiel Skat bedeutet „Pass“ beim Spiel Bridge also nicht zwingend den Ausstieg aus der Reizung. Es sind beim Bieten im Bridge im Wesentlichen die folgenden Regeln (9) bis (13) zu beachten:

(9) Der Teiler *„[...] macht die erste Ansage.“* (TBR 2007: 20)

Hält der Teiler viele hohe Karten, die ihn vermuten lassen, sein Paar könne mehr Stiche erzielen als die Gegner und dazu beispielsweise viele Karten in Pik, so könnte der Teiler z.B. „1♠“ bieten. Meint der Teiler, seine „Hand“ (Ausdruck für die 13 Karten, die ein Spieler auf seiner Hand hält) sei zu schwach an Figuren, so wird er die Ansage „Pass“ tätigen.

(10) *„Der Spieler zur Linken des Teilers macht die zweite Ansage, und danach reizt jeder Spieler der Reihe nach im Uhrzeigersinn.“* (TBR 2007: 20)

Ein Spieler kann demnach nicht nur einmal etwas bieten, sondern immer dann, wenn er an der Reihe ist, bis der Bietprozess beendet ist (s. (13)).

(11) *„Ein Gebot überbietet ein vorangegangenes Gebot, wenn es entweder dieselbe Anzahl von Stichen über dem Buch in einer höheren Denomination oder eine höhere Anzahl von Stichen über dem Buch in irgendeiner Denomination bezeichnet.“* (TBR 2007: 21)

Die Regel gilt unabhängig davon, ob das letzte Gebot vom Partner oder von einem Gegner abgegeben wurde. Die Rangfolge der Denominationen lautet in aufsteigender Reihenfolge:

(11a) ♣ < ♦ < ♥ < ♠ < SA

Das niedrigste Gebot ist „1♣“, das höchste „7SA“. Durch die Ansagen „Pass“, „Kontra“, „Rekontra“ wird der Bietstand nicht erhöht. Die Ansagen „Kontra“ und „Rekontra“ haben allerdings potenziell Auswirkungen auf das Ergebnis nach Punkten einer Teilung. Das ist der Grund, weshalb bei dem Spiel Bridge zwischen Geboten und „einfachen“ Ansagen unter dem Oberbegriff Ansagen unterschieden wird. Möchte ein Spieler das aktuell höchste Gebot von „2♠“ mit Sans Atout überbieten, kann er „2SA“, „3SA“, „4SA“, ... „7SA“ bieten, nicht aber „1SA“. Möchte dieser Spieler mit der Farbe Karo überbieten, steht ihm ein Gebot weniger als bei Sans Atout zur Verfügung. Da Karo im Vergleich mit Pik eine niedrigere Farbe ist, kann „2♠“ mit Karo nur durch die Wahl einer höheren Bietstufe überboten werden: „3♦“, „4♦“, ... „7♦“.

(12) *„Ein Spieler darf nur das letzte vorangegangene Gebot kontrieren. Dieses Gebot muss von einem Gegner abgegeben worden sein; andere Ansagen als Pass dürfen dazwischen nicht abgegeben worden sein.“* (TBR 2007: 22)

(12a) *„Ein Spieler darf nur das letzte vorangegangene Kontra rekontrieren. Dieses Kontra muss von einem Gegner abgegeben worden sein; andere Ansagen als Pass dürfen dazwischen nicht abgegeben worden sein.“* (TBR 2007: 22)

Durch „Kontra“ und „Rekontra“ kann ein aktuelles Gebot nicht überboten werden. „Kontra“ und „Rekontra“ erhöhen den Gewinn bzw. den Verlust eines Spielergebnisses (s. 3.5). Die Ansage „Rekontra“ kann nur erfolgen, wenn ein Spieler des anderen Teams das aktuell höchste Gebot des eigenen Teams kontriert hat. Anders als beispielsweise bei dem Spiel Backgammon ist die Möglichkeit zu rekontrieren begrenzt. Ein Gebot kann immer nur einmal von der anderen Seite kontriert und von der eigenen Seite rekontriert werden. „Kontra“ und „Rekontra“ werden wieder aufgehoben, wenn von einem der beiden Paare ein höheres Gebot abgegeben wird. Hierauf kann allerdings wieder kontriert und dann auch rekontriert werden. Passt der eine Gegner auf ein Gebot, dann kann auch dessen Partner nach einem weiteren „Pass“ seines rech-

ten Gegners „Kontra“ bzw. auf „Kontra“ gefolgt von zwei Mal „Pass“ durch seine Mitspieler „Rekontra“ sagen.

- (13) *„Die Reizung endet, wenn: 1. alle vier Spieler passen⁸ [...]. [oder] 2. nachdem einer oder mehrere Spieler geboten haben, drei aufeinanderfolgende Pass in Reihenfolge nach dem letzten Gebot erfolgt sind. Das letzte Gebot wird zum Kontrakt [...].“ (TBR 2007: 25)*

Der Bietprozess wird durch eine bestimmte Anzahl von aufeinander folgenden Ansagen „Pass“ beendet: vier, falls kein Gebot erfolgte; drei wenn es zu mindestens einem Gebot kam. Wenn kein Gebot erfolgt ist, kommt es gar nicht zu der zweiten Phase, der Spielphase, das Spielergebnis lautet „durchgepasst“ bzw. nach Punkten „0“. Danach erfolgt eine neue Teilung.

Wird die Reizung durch ein dreimal aufeinander folgendes „Pass“ beendet, stellt das höchste Gebot die Verpflichtung des Paares, das es abgegeben hat, zu der darin enthaltenen Stichzahl und Spielart dar. Diese Verpflichtung wird Kontrakt genannt. War das höchste Gebot „2♠“, so verpflichtet dieser Kontrakt das Paar, das dieses Gebot abgegeben hat, zu mindestens acht Stichen, wobei die Farbe Pik Trumpf ist. Derjenige Spieler aus diesem Paar, der als erster die Farbe Pik geboten hat, ist während der Spielphase der Alleinspieler, sein Partner ist dann der Dummy:

(13a)

West (Teiler)	Nord	Ost	Süd
Pass	1♠	Pass	2♠
Pass	Pass	Pass	

In (13a) hatte West zu Beginn der Reizung als Teiler gepasst, Nord eröffnete mit „1♠“, Ost passte und Süd erhöhte den Bietstand auf „2♠“. Die Reizung wurde durch das dreimal aufeinander folgende „Pass“ von West, Nord und Ost beendet. Süd hat in diesem Beispiel zwar das höchste Gebot abgegeben, Nord hat die Farbe Pik aber als erster geboten. Deswegen wird Nord nach den Bridgeregeln Alleinspieler. Ost spielt in der sich unmittelbar nach dieser Reizung anschließenden Spielphase gegen den von Nord gespielten Kontrakt

⁸ Ohne dass ein Gebot erfolgte.

von „2♠“ aus, danach legt Süd als Dummy seine 13 Karten offen auf den Tisch.

3.5 Die Anschrift, das Ergebnis nach Punkten

Bei der Reizung im Bridge handelt es sich um Kommunikation mit dem Ziel, ein Spiel gegen ein anderes Paar zu gewinnen. Um diese spezielle Bietstrategie verstehen zu können, ist es unerlässlich, einen kurzen Einblick in das Gewinn- und Verlustpotenzial von Kontrakten, die Anschrift, zu geben.

Weiter oben wurde erwähnt, dass die Punktzahl, die ein Paar als Prämie für das Ergebnis nach Stichen erzielen kann, abhängig ist von der Höhe des angesagten Kontraktes. Diese sehr allgemeine Aussage soll an dieser Stelle konkret ausgeführt werden.

Im Erfüllungs- bzw. Übererfüllungsfall eines Kontraktes erhält das Paar des Alleinspielers Pluspunkte, im negativen Fall Minuspunkte bzw. der Gegner Pluspunkte. Hier wird zunächst der Erfüllungs- bzw. Übererfüllungsfall betrachtet. Jede Denomination hat einen bestimmten Wert, Stich-Wertungspunkte (SWP) genannt, der je nach Sans Atout, Oberfarbe und Unterfarbe variiert:

(14) Stich-Wertungspunkte der Denominationen

Denomination	Wert
Sans Atout	40 Punkte für die erste angesagte Bietstufe, 30 für jede weitere
Oberfarbe (♠, ♥)	30 Punkte je Bietstufe
Unterfarbe (♦, ♣)	20 Punkte je Bietstufe

Die Stich-Wertungspunkte der Denomination des angesagten Kontraktes werden mit der gebotenen Bietstufe multipliziert (bei Sans Atout zählt die erste Bietstufe 40, jede weitere 30).

(14a) Stich-Wertungspunkte (SWP) je angesagter Bietstufe

Denomi- nation	Wert der Denomin.	Bietstufe						
		1	2	3	4	5	6	7
♣/♦	20	20	40	60	80	100	120	140
♥/♠	30	30	60	90	120	150	180	210
SA	40(30)	40	70	100	130	160	190	220

(15) Punkteprämien

Die Höhe der Stich-Wertungspunkte bzw. die Anzahl der angesagten Stiche entscheidet darüber, welche Prämie für einen erfüllten Kontrakt verteilt wird. Zusätzliche Stiche werden mit verhältnismäßig wenigen Punkten in der Endabrechnung prämiert (s.u.).

(15a) Bedingungen für die Teilschlamm- und Vollschlemmprämie

Bei Kontrakten unterhalb von 100 Stich-Wertungspunkten handelt es sich um Teilschlamm (TP = Teilschlammprämie). Ein Vollschlemm (VP = Vollschlemmprämie) ist erreicht, wenn die Stich-Wertungspunkte wenigstens 100 Punkte ergeben. Ein Vollschlemm ist erfüllt, wenn zum einen die erforderliche Anzahl von Stichen erzielt wurde und zum anderen in der Reizung ein Kontrakt von mindestens 100 Stich-Wertungspunkten angesagt wurde. In Unterfarbe ist ein Vollschlemm erreicht, wenn ein Paar mindestens elf Stiche angesagt und erfüllt hat, d.h. „5♣“ oder „5♦“ ($5 \times 20 = 100$), in Oberfarbe bei zehn Stichen, d.h. „4♥“ oder „4♠“ ($4 \times 30 = 120$), in Sans Atout reichen neun Stiche aus, d.h. „3SA“ ($40 + 2 \times 30 = 100$). Für ein Teilschlamm gibt es eine niedrige, für ein Vollschlemm eine sehr viel höhere Prämie.

(15b) Bedingungen für die Kleinschlamm- und Großschlemmprämie

Unabhängig von der Höhe der Stich-Wertungspunkte erhält ein Paar bei angesagten und erfüllten zwölf Stichen eine Prämie für den dann so genannten Kleinschlamm (KP = Kleinschlammprämie), bei 13 Stichen eine zusätzliche Prämie für den Großschlemm (GP = Großschlemmprämie). Für Kleinschlamm und Großschlemm gibt es, gestaffelt, sehr hohe Sonderprämien (s. (16)).

(15c) Überstiche

Erzielt ein Paar mehr als die erforderliche Anzahl von Stichen, d.h. es macht einen Überstich bzw. mehrere Überstiche, so erhält es den Wert der entsprechenden Denomination (bei Sans Atout 30) multipliziert mit der Anzahl der Überstiche als weitere Prämie. Die Berechnung des Ergebnisses nach Punkten ist in (15d) zusammengefasst dargestellt. Überstiche haben keinen Einfluss auf die Sonderprämien für Vollspiel, Kleinschlemm oder Großschlemm.

(15d) Berechnung des Ergebnisses nach Punkten, ohne Berücksichtigung von (Nicht)Gefahr und Kontrierung

Teilspiel	=	SWP	+	TP	+		+	ÜS
Vollspiel	=	SWP	+	VP	+		+	ÜS
Kleinschlemm	=	SWP	+	VP	+	KP	+	ÜS
Großschlemm	=	SWP	+	VP	+	GP	+	

Im Erfüllungs- bzw. Übererfüllungsfall (Überstich bzw. Überstiche) erhält das entsprechende Paar bei einem Teilspiel an Pluspunkten die Gesamtsumme aus angesagten Stich-Wertungspunkten, der Teilspielprämie und eventuellen Überstichen, bei einem Vollspiel statt der Teilspielprämie die Vollspielprämie und die entsprechenden Stich-Wertungspunkte zzgl. eventueller Überstiche. Wird ein Kleinschlemm erfüllt, besteht die Gesamtsumme der erzielten Punkte aus den angesagten Stich-Wertungspunkten, der Vollspielprämie, der Kleinschlemmprämie und einem möglichen Überstich, bei einem Großschlemm aus den Stich-Wertungspunkten, der Vollspielprämie und der Großschlemmprämie. Ein Überstich ist bei einem Großschlemm nicht möglich, da über die 13 Stiche hinaus kein weiterer Stich gemacht werden kann.

Bevor die Prämien genauer besprochen werden, muss noch auf die nachfolgende Besonderheit des Spieles Bridge hingewiesen werden. Beim Bridge werden zwei Modi unterschieden: Gefahr (G) und Nichtgefahr (NG). Gefahr bedeutet in diesem Zusammenhang, dass ein Paar in diesem Zustand im Erfüllungsfall mehr Punkte gewinnt, im Falle des Nichterfüllens allerdings auch mehr Punkte verlieren kann. Es können beide Paare zur gleichen Zeit in Nichtgefahr oder Gefahr sein oder ein Paar in Nichtgefahr, das andere in Gefahr.

Wird privat und nicht Turnier gespielt, befindet sich ein Paar in Nichtgefahr, wenn es in den vorangegangenen Teilungen noch kein Vollspiel oder Schlemm (schließt immer ein Vollspiel ein, s. (15d)) erfüllt hat. Wurde bereits ein Vollspiel erfüllt, befindet sich das entsprechende Paar in Gefahr. Hat ein Paar zwei Vollspiele erfüllt, dann beginnen beide Paare wieder in dem Modus Nichtgefahr. Beim Turnierbridge ist der Modus, in dem sich ein bestimmtes Paar in einer bestimmten Teilung befindet, vorab festgelegt. Zu den Prämien im Einzelnen:

(16) Teil-, Vollspiel- und Schlemmprämien bei Gefahr und Nichtgefahr

	Teilspiel	Vollspiel	Kleinschlemm	Großschlemm
Nichtgefahr	50	300	500	1.000
Gefahr	50	500	750	1.500

Wie in (16) abzulesen, beträgt die Teilspielprämie 50 Punkte und ist unabhängig von Nichtgefahr und Gefahr. Die Vollspielprämie hingegen beträgt bei Nichtgefahr 300 Punkte und bei Gefahr 500 Punkte. Bei einem Kleinschlemm ist die Prämie in Nichtgefahr 500 Punkte und in Gefahr 1.000 Punkte, die Großschlemmprämie beträgt jeweils das Doppelte der Kleinschlemmprämie. Beispiele:

(16a) Ein Kontrakt auf der 2. Bietstufe in der Denomination Pik wurde erfüllt.

Bridgenotation: 2♠=

60 (Stich-Wertungspunkte) + 50 (Teilspielprämie) = 110 Punkte

(16b) Ein Paar hat in Gefahr auf der 4. Bietstufe Coeur angesagt und erfüllt.

Bridgenotation: 4♥=

120 (Stich-Wertungspunkte) + 500 (VP in Gefahr) = 620 Punkte

(16c) 13 Stiche wurden in Nichtgefahr in Sans Atout angesagt und erfüllt.

Bridgenotation: 7SA=

220 (St.-WP) + 300 (VP in NG) + 1.000 (GS in NG) = 1.520 Punkte

Wenn das letzte Gebot kontriert und/oder rekontriert wurde, erhöht sich die Punktzahl wie in (17) angegeben:

(17) „Kontra“- und „Rekontra“-Prämien

	Einmalige Prämie	Stich-Wertungspunkte
„Kontra“ ≥ erfüllt	50	doppelt
„Rekontra“ ≥ erfüllt	100	vierfach

„Kontra“ und „Rekontra“ können einen erheblichen Einfluss auf das Ergebnis nach Punkten haben. Dabei ist die einmalige Prämie von 50 Punkten („Kontra“) bzw. 100 Punkten („Rekontra“) nicht so bedeutend wie die Verdopplung bzw. Vervierfachung der Stich-Wertungspunkte. Es ist möglich, dass so aus einem zunächst als Teilspiel angesagten Kontrakt ein Vollspiel wird. Im Erfüllungsfall würde dann auch die Vollspielprämie angerechnet werden.

(17a) Der Kontrakt von „3♠“ in Gefahr wurde durch den Gegner kontriert und durch den Alleinspieler erfüllt.

Bridgenotation 3♠X=

$$180 \text{ (Stich-WP: } 90 \times 2) + 50 \text{ („Kontra“) + } 500 \text{ (VP in G) = } 730 \text{ Punkte}^9$$

(17b) „1♣“ in Nichtgefahr wurde von Gegner „kontriert“, von dem höchstbietenden Paar „rekontriert“ und erfüllt.

Bridgenotation 1♣XX=

$$80 \text{ (Stich-WP: } 20 \times 4) + 100 \text{ („Rekontra“) + } 50 \text{ (TP) = } 230 \text{ Punkte}^{10}$$

In (17a) wird aus dem Teilspiel „3♠“ ein Vollspiel, da die Stich-Wertungspunkte von ursprünglich 90 durch „Kontra“ auf 180 erhöht werden. In (17b) bleibt es bei einem Teilspiel, weil bei den Stich-Wertungspunkten auch durch „Rekontra“ nicht 100 Punkte, sondern nur 80 Punkte erreicht werden.

⁹ Ohne Kontra wäre das Spielergebnis 140 Punkte.

¹⁰ Ohne Kontra und ohne Rekontra wäre das Spielergebnis 70 Punkte.

(18) Überstiche

	„unkontriert“	„kontriert“	„rekontriert“
Nichtgefahr	Wert der Spielfarbe, bei	100	200
Gefahr	Sans Atout 30	200	400

Wird ein Kontrakt übererfüllt, d.h. ein Paar erzielt in der Spielphase mehr Stiche als die Anzahl, zu der es sich in der Reizphase verpflichtet hat, erhalten die Spieler zusätzliche Pluspunkte. Diese Pluspunkte betragen im Normalfall den Wert der jeweiligen Denomination (bei Sans Atout sind es 30). Ein kontrierter Überstich zählt je nach Gefahrenlage 100 bzw. 200 Punkte, rekontriert sind es 200 bzw. 400 Punkte. Es handelt sich hierbei um zusätzliche Punkte, die keinen Einfluss auf die Stich-Wertungspunkte haben. Ein Kontrakt, der in der Reizphase – gemessen an der Höhe der Stich-Wertungspunkte – ein Teilspiel ist, kann nicht „nachträglich“ in der Spielphase durch Überstiche zu einem Vollspiel oder gar einem Schlemm erhoben werden.

(18a) Ein Paar hat in Gefahr auf der dritten Bietstufe Coeur angesagt und einen Überstich erzielt.

Bridgenotation: 3♥+1

$90 \text{ (Stich-WP)} + 50 \text{ (Teilspielprämie)} + 30 \text{ (Überstich)} = 170 \text{ Punkte}$

(18b) Der in Nichtgefahr auf der fünften Stufe rekontrierte Kontrakt in der Trumpffarbe Pik wurde mit zwei Überstichen erfüllt.

Bridgenotation: 5♠XX+2

$600 \text{ (St.-WP)} + 100 \text{ (XX)} + 300 \text{ (VP/NG)} + 400 \text{ (2 Ü-St.)} = 1.400 \text{ Pkt.}$

In (18a) wurden ebenso wie in (16b) zehn Stiche in der Trumpffarbe Coeur erzielt. Weil das Paar aber nur neun Stiche gereizt hat, handelt es sich bei dem Kontrakt um ein Teilspiel. Der zusätzliche Stich bringt der alleinspielenden Partei nur 30 Punkte. Die Differenz zu dem Beispiel (16b), in dem ein Paar „ausgereizt“ und das Vollspiel angesagt hatte, beträgt insgesamt 450 Punkte. (18b) zeigt die möglichen Auswirkungen von „Rekontra“ auf das Spielergebnis. Ohne „Rekontra“ hätte die Prämie für den Kontrakt „5♠+2“ 510 Punkte betragen. Durch das „Rekontra“ erhöht sich die Prämie um 890 Punkte auf 1.400 Punkte.

Wir betrachten nun den Fall, dass der angesagte Kontrakt nicht erfüllt wird. In diesem Fall spielt die Anzahl der fehlenden Stiche („Unterstiche“) die entscheidende Rolle.

(19) Unterstiche/Minuspunkte

	Unterstiche	„unkontriert“	„kontriert“	„rekontriert“
NG	1	-50	-100	-200
	2	-100	-300	-600
	3	-150	-500	-1.000
	jeder weitere zusätzlich:	-50	-300	-600
G	1	-100	-200	-400
	2	-100	-500	-1.000
	3	-100	-800	-1.600
	jeder weitere zusätzlich:	-100	-300	-600

Unterstiche (Bridgejargon: „Faller“) bedeuten für das Paar des Alleinspielers Minuspunkte. Dabei ist die Höhe der Minuspunkte unabhängig von der Höhe des Kontraktes und der Spielart. Entscheidend für den Wert der Minuspunkte ist allein die Anzahl der Unterstiche bzw. Faller. Berücksichtigt werden muss allerdings die Gefahrenlage und die Tatsache, ob der Kontrakt „unkontriert“ war oder „kontriert“ bzw. „rekontriert“ wurde.

(19a) In Nichtgefahr wurden in dem Kontrakt „7SA“ nur 12 Stiche erzielt.

Bridgenotation: 7SA-1

-50 (ein Faller in NG) = -50 Punkte

(19b) Ein Paar wurde in Gefahr in dem Kontrakt von „3♥“ kontriert und erzielte vier Stiche.

Bridgenotation: 3♥X-5

-1.400 (fünf Faller kontriert in Gefahr) = -1.400 Punkte

Obwohl es sich bei dem in (19a) angesagten Kontrakt um den höchst möglichen handelt, stellen die Minuspunkte in Höhe von 50 Punkten einen geringen Wert dar. Allerdings hätte das Paar, wenn es statt „7SA“ nur „6SA“ geboten und erfüllt hätte, 990 Pluspunkte erhalten. (19b) zeigt, dass eine hohe Punktzahl und damit ein gutes Ergebnis nicht nur durch das Erfüllen eines

Kontraktes erreicht werden kann, sondern auch dadurch, dass die gegnerische Mannschaft viele Minuspunkte erhält. Es kann günstiger sein, die Rolle der Gegenspieler einzunehmen, anstatt selber ein Vollspiel anzusagen und zu erfüllen. Im Gegenzug ist es auch möglich, bewusst einen Kontrakt anzusagen, der nicht erfüllt werden kann, um dadurch weniger Minuspunkte zu erzielen, als der Gegner hätte Pluspunkte erzielen können.

(19c) Angenommen, der Gegner des Paares in (16b) hätte das Gebot von „4♥“ in Gefahr mit „5♣“ in Nichtgefahr überboten und wäre kontriert drei Mal gefallen, weil von der alleinspielenden Partei lediglich acht Stiche erzielt wurden.

Bridgenotation: 5♣X-3

-500 (drei Faller kontriert in Nichtgefahr) = -500 Punkte

Dann stehen am Ende zwar 500 Minuspunkte zu Buche, das ist allerdings weniger, als hätte der Gegner „4♥“ gewonnen, was gleichbedeutend mit 620 Pluspunkten für den Gegner gewesen wäre (s. (16b)). Die Spieler bieten nicht unbedingt immer auf Kontrakterfüllung, sondern letzten Endes auf Gewinnmaximierung. Das ist ein ganz wichtiger Gesichtspunkt, auf den im Zusammenhang mit der Anwendung des Kooperationsprinzips auf das Bieten im Bridge näher eingegangen werden muss.

Der letzte Abschnitt hat einen Gesamtüberblick über das Spiel Bridge gegeben, die Einteilung in Biet- und Spielphase wurde erläutert. Im weiteren Verlauf steht ausschließlich die Bietphase im Mittelpunkt der Betrachtung, die das eigentliche Thema der vorliegenden Arbeit ist. Die wichtigsten Ausdrücke dieses Kapitels finden sich zum Nachschlagen im Anhang unter „Begriffsbestimmungen“. Eine Tabelle mit allen theoretisch möglichen Ergebnissen nach Punkten ist ebenfalls dem Anhang beigelegt.

4 Kommunikation über ein Bietsystem

Jeder Spieler hat während der Bietphase ausschließlich Einblick in seine eigenen 13 Karten. Mit Bezug auf die Bridgeregeln ist ganz klar definiert, was den Spielern erlaubt ist, um Informationen auszutauschen. Innerhalb dieser Beschränkungen müssen die Spieler Wege wählen, um herauszufinden, wie groß das Potenzial ihrer gemeinsamen 26 Karten ist. Der Ansageraum ist nicht nur durch die Bridgeregeln, sondern auch durch die aktuelle Kartenverteilung verbunden mit dem Spielen auf Sieg beschränkt. Der folgende Abschnitt zeigt, wie der Informationsaustausch mittels eines Bietsystems möglich ist bzw. die Unmöglichkeit, ohne Bietsystem die Herausforderungen des Spieles Bridge zu bewältigen.

4.1 Bieten ohne Bietsystem

Eine Voraussetzung, die Bietphase sinnvoll für das Spielergebnis zu nutzen, ist, den Wert seiner Karten richtig einschätzen zu können. Eine andere Bedingung zielt darauf, etwas über das Potenzial der Karten des Partners zu erfahren bzw. Informationen über die eigenen 13 Karten dem Partner zu übermitteln. Alles zusammen ist nötig, um effizient zu bieten und dem in 3.5 beschriebenen Prämiensystem gerecht zu werden und so das kombinierte Potenzial der Karten eines Paares auszuschöpfen. Wer zu hoch bietet, wird seinen Kontrakt nicht erfüllen können und Minuspunkte erzielen. Wer immer zu niedrig bietet, wird zwar oft seinen Kontrakt erfüllen, aber insgesamt zu wenig Punkte gewinnen, da auf lange Sicht alle Spieler etwa das gleiche Kartenpotenzial zugeteilt bekommen. Deswegen ist es notwendig, ein gutes Blatt so weit wie möglich auszureizen und die günstige Gelegenheit, hoch punkten zu können, zu nutzen.

Wenn zwischen den Spielern einer Partnerschaft keine (nach den Bridgeregeln erlaubten) Absprachen hinsichtlich der Bedeutung eines Gebotes existieren, was kann dann ein bestimmtes Gebot repräsentieren? Wie muss das Blatt von Nord aussehen, wenn er als Teiler beispielsweise „2♦“ bietet? Denkbar wäre, dass er Karo als längste Farbe hält und außerdem ein paar hohe Karten mit dem Potenzial, Stiche zu gewinnen. Aber wie hoch ist dieses Potenzial, und warum hat er „2♦“ geboten und nicht „1♦“, „3♦“ oder „4♦“? Der Ansatz, ein

Gebot abzugeben, ohne vorherige Absprachen darüber getroffen zu haben, was welches Gebot bedeutet, reicht nicht aus, um effizient zu bieten. Ein Spielpaar muss im Verlauf der Reizphase entscheiden, ob ein Schlemm, ein Vollspiel, ein Teilspiel oder gar nicht geboten werden soll. Das kann nur funktionieren, wenn das Bieten im Bridge als Medium zur Kommunikation mit dem Partner begriffen und zum Informationsaustausch genutzt wird. Einfacher wäre es, wenn die Bridgeregeln den Spielern gestatteten, sich in natürlicher Sprache zu unterhalten. Dann könnten beispielsweise auf folgendem Wege Informationen ausgetauscht werden:

(20) West: Ich habe eine starke Hand ohne eine besonders lange Farbe und könnte mir vorstellen, dass Vollspiel in Sans Atout (3 Sans Atout) für uns eine Möglichkeit ist.

Ost: Das ist eine gute Idee. Ich habe ein paar nützliche Karten und finde die Idee, Sans Atout zu spielen, sehr gut. Ich bin mir aber nicht sicher, ob unser gemeinsames Potenzial ausreicht, um Vollspiel in Sans Atout zu spielen. Wenn du etwas stärker bist, als du bisher mitgeteilt hast, dann lass uns Vollspiel in Sans Atout spielen; im anderen Fall sollten wir das nicht.

West: Ich habe noch ein paar Extrawerte. Lass uns Vollspiel in Sans Atout spielen.

Diese Unterhaltung in (20) entspricht nicht den Bridgeregeln, regelgerecht könnte sie wie in (21) aussehen:

(21)

West (Teiler)	Nord	Ost	Süd
1SA	Pass	2SA	Pass
3SA	Pass	Pass	Pass

Beide Spieler haben etwas Wichtiges über ihre Hand gesagt, über Stärke und Verteilung der Karten. Es ist entscheidend, dass die Spieler korrekte Botschaften übermitteln, deren Bedeutung dem anderen Spieler bekannt ist. Wenn

das nicht der Fall ist, dann kann dies zu einem Missverständnis führen, bei dem das volle Potenzial einer Teilung nicht ausgeschöpft wird.

(22) West: „1SA“

West meint: *Starke Hand ohne lange Farbe.*

Ost versteht: *Starke Hand ohne lange Farbe.*

Ost: „2SA“

West versteht: *Biete nur dann Vollspiel, wenn du Extrawerte hältst.*

Ost meint: *Wir können mit Sicherheit Vollspiel erfüllen, vielleicht ist sogar Schlemm möglich.*

West: „Pass“

West meint: *Ich habe keine Extrawerte.*

Ost versteht: *Hier handelt es sich wohl um ein Missverständnis.*

Angenommen, das gemeinsame Potenzial dieser Teilung bestünde in elf Stichen, wenn Ost/West Sans Atout spielten, und weiterhin sei angenommen, dass sich Ost/West im Modus Nichtgefahr befänden. Dann erhielten Ost/West zwar Pluspunkte für „2SA+3“ (Teilspiel), nämlich 210 Punkte. Möglich wären aber, wenn sie „3SA“ (Vollspiel) gereizt hätten, 460 Punkte für „3SA+2“. Für den Informationsaustausch im Rahmen der Bietphase müssen die Spieler klare Absprachen darüber haben, was welches Gebot bedeutet. Die Summe dieser Absprachen wird als Bietsystem bezeichnet.

4.2 Bieten mit Bietsystem

Anders als bei einem Gespräch in einer natürlichen Sprache sind dem Informationsaustausch während des Bietprozesses im Bridge eindeutige Grenzen (es können nur die zulässigen 38 Ansagen gemacht werden) gesetzt, die sich mit dem Verlauf der Reizung weiter einschränken (vgl. 3.4). Der riesigen Informationsfülle der immer wieder neuen Kartenverteilung eines jeden Spiels steht damit die sehr begrenzte Anzahl von zulässigen Ansagen zur Informationsübermittlung gegenüber. Um diese begrenzten Möglichkeiten möglichst effektiv zu nutzen, ist es zunächst notwendig, die Informationsfülle zu bündeln. Zu

diesem Zweck bewerten die Spieler ihre eigenen 13 Karten nach Stärke und Verteilung. Im Folgenden werden gängige Verfahren beschrieben, um die eigene Handstärke, d.h. den Wert der eigenen 13 Karten, und den Handtyp, d.h. die Verteilung dieser 13 Karten zu bestimmen.

4.2.1 Kartenbewertung

Bewertung nach Figuren-, Längen und Verteilungspunkten

Die hier verwendete Einteilung nach Figurenpunkten (F) geht auf Veröffentlichungen durch *Milton C. Work* in den 20er Jahren des 20. Jahrhunderts zurück (Truscott 2002: 87). Er bewertete die vier höchsten Figuren nach dem folgenden Schema:

(23) Figurenpunkte (F)

Ass = 4F

König = 3F

Dame = 2F

Bube = 1F

Es gibt in jeder Farbe 10 Figurenpunkte, in einer Austeilung damit insgesamt 40 Figurenpunkte. Nach diesem Schema ist das Stichpotenzial dieser vier Karten höher einzuschätzen als das der übrigen Karten, die unberücksichtigt bleiben. Innerhalb der hohen Karten würde die Dame etwa zweimal so häufig einen Stich erzielen wie der Bube, der König dreimal, das Ass viermal. Statistisch gesehen entspricht dies nicht dem tatsächlichen Stichpotenzial dieser Karten. Eine statistisch fundierte Bewertung ist schwierig durchzuführen, weil das Potenzial einer Figur häufig von der Kombination mit anderen Figuren und auch von der Anzahl der Karten in einer bestimmten Farbe abhängt. Dazu kommt die Problematik, dass jeder Spieler in der Bietphase lediglich seine eigenen Karten sieht und es häufig schwierig ist, Genaueres über den Halt weiterer Figuren in der Hand des Partners zu erfahren. In der Praxis hat sich deshalb die Bewertung nach Work durchgesetzt. Letztendlich führte die Einfachheit dieses Schemas zu seiner Akzeptanz unter den meisten Bridgespielern (Encyclopedia 2002: 355).

Das für diese Arbeit zu Grunde gelegte Bietsystem „FORUM D“, das weiter unten im Abschnitt 4.3 vorgestellt wird, bietet neben den von Work veröffentlichten Figurenpunkten zusätzliche Bewertungsmöglichkeiten, die im Folgenden beschrieben werden. Es handelt sich dabei um Möglichkeiten zur Bewertung von günstigen Kartenverteilungen, beispielsweise besonders langen oder kurzen Farben. Hierbei werden neben Works Figurenpunkten Längen- und Verteilungspunkte unterschieden. Die Bewertung dieser Verteilungsphänomene ist oftmals von dem Wissen über die Verteilung des Partnerblattes abhängig. Über welche Ansagen diese Informationen übermittelt werden, wird im Abschnitt 4.3 (Das Bietsystem FORUM D) beschrieben. In der vorliegenden Arbeit wird von einer „sturen“ Anwendung der im Folgenden beschriebenen Bewertungstechniken ausgegangen.¹¹

In Kombination mit hohen Karten können auch kleine Karten Stiche erzielen, in Sans Atout beispielsweise, wenn der Gegner nicht mehr bedienen kann, nachdem er die zuvor ausgespielten hohen Karten bedienen musste. Das Potenzial der Kartenverteilung AKDB32 in einer Farbe ist im Vergleich zu AKDB häufig um zwei Stiche höher. Diesem Phänomen sollen in der Bewertung der Stärke einer Hand die Längenpunkte¹² – im Folgenden durch L, die Kombination aus Figuren- und Längenpunkte durch FL gekennzeichnet – gerecht werden. Dabei muss eine Farbe, in der ein Spieler Längenpunkte bewertet, die Voraussetzung erfüllen, „entwicklungsfähig“ zu sein: *„Als ‚entwicklungsfähig‘ gilt eine Farbe dann, wenn sie mindestens drei Figurenpunkte enthält (also mindestens den König oder Dame/Bube)“* (Kaiser 2004: 12).

(24) Längenpunkte (L)

- a. 5. Karte in einer entwicklungsfähigen Farbe 1L
- b. für jede weitere Karte in dieser Farbe 1L

Die Beispiele (25a) und (25b) stellen theoretisch mögliche Kartenverteilungen eines Spielers dar und sollen die Regeln (23) und (24) illustrieren:

¹¹ Diese Bewertungstechniken sind gerade für den Spielanfänger, der noch auf keine Erfahrungswerte zurückgreifen kann, von besonderer Bedeutung.

¹² Kaiser 2004: 12

(25a)

♠ A D 7 3 2 6F + 1L
 ♥ D B 4 3F
 ♦ K 10 4 3F
 ♣ 5

Handstärke: FL = 13

(25b)

♠ 7
 ♥ B 7 5 3 2 1F
 ♦ A D B 8 5 3 7F + 2L
 ♣ A K 7F

Handstärke: FL = 17

In Beispiel (25a) hält der Spieler 12F (♠AD, ♥DB, ♦K) und 1L für die fünfte Pikkarte, da diese Farbe entwicklungsfähig ist, zusammen daher 13FL. Der Spieler in (25b) kann sich zu seinen 15F (♥B, ♦ADB, ♣AK) noch 2L für die fünfte und sechste Karokarte hinzuzählen, zusammen 17FL; die fünfte Coeurkarte kann nicht mit einem Längenpunkt bewertet werden, da die Farbe nicht die Anforderungen von Regel (24a) erfüllt.

In Trumpfkontrakten ist es günstig, in einer Nebenfarbe (Nichttrumpffarbe) sehr wenige bzw. gar keine Karte zu halten, da dann nicht bedienen zu können dazu berechtigt zu trumpfen (vgl. 3.2, S. 19f.). Weil in der Spielart Sans Atout nicht getrumpft werden kann, werden die im Folgenden aufgelisteten Verteilungspunkte (V) von einem Spieler nur dann gewertet, wenn er davon ausgehen kann, dass seine Partnerschaft Trumpf und nicht Sans Atout spielen wird. Um eine Farbe zur Trumpffarbe zu erklären, sollte eine Partnerschaft mindestens acht Karten dieser Farbe in gemeinsamen Händen halten, um einen angemessenen Vorteil gegenüber der Gegenpartei zu haben, die dann nur die restlichen fünf Karten in dieser Farbe halten kann. Je mehr Trumpfkarten eine Partnerschaft hält, desto besser. Deshalb wird jede Trumpfkarte ab der neunten in gemeinsamen Händen mit zusätzlichen Verteilungspunkten bewertet. Im Einzelnen bedeutet dies:

(26) Verteilungspunkte (V)¹³

- a. Chicane (d.h. 0 Karten in einer Nebenfarbe) = 3V
- b. Singleton (d.h. 1 Karte in einer Nebenfarbe) = 2V
- c. Doubleton (d.h. 2 Karten in einer Nebenfarbe) = 1V
- d. für die 9. Trumpfkarte = 2V
- e. für die 10. und jede weitere Trumpfkarte = 1V

Da eine Farbe nicht von Beginn der Reizung an als Trumpffarbe feststeht, müssen die Spieler, die eine Farbe als Trumpf im Verlauf der Reizung erwählen, ihre eigene Hand gegebenenfalls einer Neubewertung (Zweitbewertung) unterziehen. Wird eine Farbe zum Trumpf erklärt, in der ein Spieler zuerst Längspunkte bewertete, entfallen diese. Das Beispiel (27) soll den Unterschied zwischen der Bewertung einer Hand auf Sans Atout-Basis (27.1) und zum Vergleich auf Trumpfbasis (27.2) aufzeigen. Für die Bewertung dieser Beispielhand wird Folgendes vorausgesetzt: Die Trumpffarbe ist Coeur, außerdem hat der Spieler über die Hand seines Partners erfahren, dass dieser mindestens drei Coeur-Karten hält (vgl. (50), S. 69).

(27)	(27.1) <u>Sans Atout</u>	(27.2) <u>Trumpf = Coeur</u>
♠ 4		<i>2V</i>
♥ A D 10 5 4 2	<i>6F + 2L</i>	<i>6F + 2V</i>
♦ K D 7 5 3	<i>5F + 1L</i>	<i>5F + 1L</i>
♣ A	<i>4F</i>	<i>4F + 2V</i>
Handstärke:	FL = 18	FV ¹⁴ = 22

In (27.1) wird (27) auf Sans Atout-Basis bewertet. Die Coeur-Farbe entspricht der durch Regel (24a) geforderten Qualität einer guten Farbe, deswegen werden zu den 6F auch 2L für die fünfte und sechste Karte gerechnet. Bei der Karofarbe wird ebenfalls die fünfte Karte als 1L zu den 5 F bewertet. Treff Ass, 4F, bringt die Summe der Punkte auf insgesamt 18FL. In den Figurenpunkten entspricht die Bewertung in (27.2) der vorigen: 15F. Da die Farbe

¹³ Kaiser 2004: 12 ff.

¹⁴ Genau genommen müsste an dieser Stelle FLV stehen. Üblich ist aber die Kurzform FV, wobei das V auf die Tatsache referiert, dass ein Fit in einer Farbe vorliegt, während Längspunkte unabhängig davon gezählt werden, ob ein Farbfit vorhanden ist oder nicht.

Coeur jetzt aber Trumpf sein soll, entfallen die beiden Längenpunkte. Weil der Partner allerdings drei Karten in Coeur hält (s.o.), hat der Spieler zusammen mit den Karten seines Partners insgesamt neun Karten in der Trumpffarbe Coeur, dafür werden 2V gewertet. Für die Singletons in Pik und Treff darf er je 2V rechnen. Der Längenpunkt in Karo bleibt bestehen. Insgesamt hält der Spieler in (27.2) demnach 22FV. In Nebenfarben werden auch bei einem Trumpfkontrakt Längenpunkte gezählt. Daher müsste es genauer 22FLV heißen, üblich ist aber hierbei die Bezeichnung FV.

Bewertung nach Verlierern¹⁵

Als weitere Bewertungsmöglichkeit wird an dieser Stelle die Bewertung nach Verlierern (VL) vorgestellt. Bei dieser Bewertungsart wird angenommen, es gäbe maximal drei Verlierer pro Farbe. Für jede fehlende Topfigur (AKD) wird ein Verlierer berechnet. Für den Fall, dass eine Farbe zwar eine Dame aber keine andere der vier höchsten Figuren (AKDB) enthält, d.h. die Dame ist „ungeschützt“, wird zusätzlich ein halber Verlierer berechnet. Ist eine Farbe kürzer als drei Karten, so hat sie auch ohne Topfigur entsprechend weniger Verlierer. Das liegt daran, dass die Bewertung nach Verlierern ausschließlich bei der Untersuchung von Trumpfkontrakten angewendet wird. Kann ein Spieler in einer ausgespielten Farbe, die nicht Trumpf ist (Nebenfarbe), nicht bedienen, dann ist er berechtigt, diesen Stich zu gewinnen, indem er eine Trumpfkarte legt, d.h. zu stechen (vgl. (6), S. 19).

(28) <u>Verlierer</u>	(28a)
♠ 6 5 4 3 2 = 3VL	♠ 4 = 1VL
♥ A 5 4 3 2 = 2VL	♥ A D 10 5 4 2 = 1VL
♦ D 4 3 2 = 2 ½ VL	♦ K D 7 5 3 = 1VL
♣ K 2 = 1VL	♣ A = 0VL
	Handstärke: VL = 3

In (28a) ist das Beispiel aus (25a) nach Verlierern bewertet. In den Farben Coeur und Karo wird jeweils ein Verlierer gewertet, da jeweils eine

¹⁵ Kaiser 2004: 18

Topfigur ($\heartsuit K$ und $\diamond A$) fehlt. In Pik wird nur ein Verlierer gewertet, da der Spieler nach dem Spielen von $\spadesuit 4$ jeden weiteren Pikstich stechen könnte. In Treff wird aus dem gleichen Grund kein Verlierer gezählt.

Bewertung nach Stichen¹⁶

Eine weitere Möglichkeit der Bewertung der Handstärke ist die Bewertung nach Spielstichen (SS). Die Anzahl der Spielstiche setzt sich aus der Summe der Figurenstiche (FS) und der Längenstiche (LS) zusammen.

(29) Spielstiche

$$\boxed{\text{Spielstiche}} = \boxed{\text{Figurenstiche}} + \boxed{\text{Längenstiche}}$$

(29a) Figurenstiche

Ass	=	1FS
AK	=	2FS
AD	=	1½FS
AB10	=	1½FS
KD	=	1FS
KB10	=	1FS
K	=	½FS

(29b) Längenstiche

4. Karte (bis 6er Länge)	=	½LS
4. Karte (ab 7er Länge)	=	1LS
ab 5. Karte	=	1LS

Ein Ass macht in der Regel einen Stich und wird deshalb mit einem Figurenstich bewertet. Ein König macht einen Stich, wenn das Ass vor dem König (d.h. bei LHO), allerdings keinen, wenn das Ass dahinter platziert ist (d.h. bei RHO). Daher wird ein König mit einem halben Figurenstich bewertet. Eine weitere Voraussetzung dafür, dass ein König einen Stich erzielen kann, ist, dass dieser nicht blank (ohne eine weitere Karte in dieser Farbe) platziert ist. Sonst würde der König in jedem Fall gelegt werden müssen, falls diese Farbe gespielt wurde. Eben auch, wenn das Ass gespielt wurde und der König so keinen Stich erzielen kann. Der gleichzeitige Besitz von Ass und Dame in einer Farbe wird aus dem gleichen Grund mit anderthalb Figurenstichen bewertet. Ist der König vor der Dame platziert, macht die Dame einen Stich. Sitzt der König hinter der Dame, geht die Dame an den König „verloren“. Bei der Wertung der Längenstiche wird in einer Farbe mit mindestens vier Karten – unabhängig von

¹⁶ Kaiser: 17f.

der Qualität dieser Farbe – der Besitz der vierten Karte mit einem halben Stich, der Besitz einer fünften und für jede weitere Karte mit einem weiteren Längens- stich bewertet. Davon abweichend wird die vierte Karte bei einer mindestens 7er-Länge mit einem ganzen Längens- stich gezählt¹⁷. Bei der Kombination von AKDB in einer Farbe würden allerdings vier Figurenstiche gewertet werden, während AKD2 mit dreieinhalb Stichen bewertet würden. In dem folgenden Beispiel (29c) ist die Hand aus (25a) nach Spielstichen bewertet:

(29c)	♠ 4	<i>0FS + 0LS</i>
	♥ A D 10 5 4 2	<i>1½FS + 2½LS</i>
	♦ K D 7 5 3	<i>1FS + 1½LS</i>
	♣ A	<i>1FS + 0LS</i>
	Handstärke:	<i>SS = 7½</i>

Die Farbe Coeur ist in (29c) vier Stiche wert. Zu den anderthalb Figuren- stichen für die Kombination von AD in dieser Farbe werden die fünfte und sechste Karte mit jeweils einem Längens- stich und die vierte Karte mit einem halben bewertet. In Karo ergibt die Kombination aus KD einen Figurenstich, die fünfte Karte einen und die vierte Karte einen halben Längens- stich. In Treff zählt das Ass einen Figurenstich.

Gelegentlich ist es notwendig zu beurteilen, über welche Stärke eine Hand verfügt, sollte die gegnerische Partei den Alleinspieler stellen. Bei der Beurteilung aus Sicht der Verteidigung werden die Figurenstiche in allen Far- ben als Defensivstiche bezeichnet (Kaiser 2004: 17):

„Figurenstiche sind verwandt mit Defensivstichen. Allerdings ist das Defensivstichpotenzial bei aus 3 Figuren bestehenden Kombinationen geringer – wegen der Wahrscheinlichkeit, dass der Gegner die 3. Run- de schnappen kann.“

Die Defensivstiche entsprechen den in (29.a) gezeigten Figurenstichen (mit FS als DS). Auhagen (1990: 64) empfiehlt auf Grund der Gefahr, dass ein gegnerischer Spieler eine Nebenfarbe nicht mehr bedienen kann (und somit zum Trumpfen berechtigt wäre), die Defensivstiche in einer Farbe mit wenig- stens fünf Karten um einen halben Stich abzuwerten. Damit wären in einer Ne-

¹⁷ Kaiser 2004: 17

benfarbe AK432 nicht zwei (2FS), sondern $1\frac{1}{2}$ Stiche ($1\frac{1}{2}$ DS) und KD432 nicht einen (1FS), sondern lediglich $\frac{1}{2}$ Stich ($\frac{1}{2}$ DS) wert.

4.2.2 Kriterien für den Bewertungsmodus

Damit sind die Regeln der Handbewertung, die für die vorliegende Arbeit relevant sind, beschrieben. Für die Anwendung im Rahmen einer richtigen Bridgepartie macht es Sinn, die vorgestellten Bewertungsmethoden dahingehend zu verfeinern, dass Phänomenen wie beispielsweise blanken Figuren (Bilder in einer Farbe, die nicht mit weiteren, kleineren Karten kombiniert sind) durch eine entsprechende Abwertung der Hand Rechnung getragen wird. Ebenso sind Aufwertungsfaktoren denkbar. Für die Behandlung im Rahmen dieser Arbeit reichen die angesprochenen Methoden, auch in ihrer vorgestellten Form, allerdings völlig aus.

Die normale Bewertung erfolgt nach Figuren-, Längen- und Verteilungspunkten. In der Regel lassen sich hierdurch vernünftige Ableitungen zu dem gemeinsamen Stichpotenzial einer Partnerschaft herstellen (vgl. (30)). Nur bei sehr starken und unausgeglichenen Händen erfolgt eine Bewertung nach Spielstichen (Kaiser 2004: 12), weil die Bewertung nach Punkten bei extrem verteilten Blättern außer Kraft gesetzt werden kann, und die Annahmen über das Stichpotenzial nicht mehr zuverlässig sind. Die Bewertung nach Verlierern kann allerdings auch für eine Zweitbewertung interessant sein, wenn sich im Verlauf des Bietprozesses herausgestellt haben sollte, dass eine Partnerschaft über einen Fit (mindestens acht Karten in einer Farbe gemeinsam) verfügt. Es gibt noch andere Möglichkeiten, mittels derer eine Handbewertung möglich ist bzw. die eine Auf- oder Abwertung einer Hand zulassen (s.o.). Für die Untersuchung des Bietens beim Bridge sind die hier beschriebenen Faktoren absolut hinreichend.

Wie eine Partnerschaft feststellt, dass sie über eine gewisse Punktstärke und Verteilung verfügt, wird im nächsten Abschnitt „Das Bietsystem Forum D“ beschrieben. Das Wissen über die gemeinsame Punktstärke und Informationen über die Verteilung erlauben konkrete Annahmen über das gemeinsame Stichpotenzial einer Partnerschaft. Dabei ist anzumerken, dass das bietende Team in der Regel über konkretere Informationen verfügt, als das nicht bietende. Als Beispiel sei hier die Assfrage (s. S. 75) im Zusammenhang mit der

Bridgekonvention „Roman Key Card Blackwood“ genannt. Dies ist eine den Bridgeregeln gemäße Möglichkeit, sich bei seinem Partner nach der Anzahl der Asse zu erkundigen, die dieser in einer aktuellen Austeilung hält. Würde Süd im Laufe der Reizung von seinem Partner erfahren, dass dieser zwei Asse hält, dann hätten auch die Gegner diese Information (zwei Asse aus der Menge: ♠A, ♥A, ♦A, ♣A). Nord könnte aber, wenn er selber zwei Asse hielte (z.B. ♠A und ♦A), konkret ableiten, um welche Asse es sich bei seinem Partner handelt (dann: ♥A und ♣A).

In der folgenden Tabelle (30) ist der Zusammenhang von Punktstärke und Stichpotenzial festgehalten. Die folgende Tabelle beruht auf der gemeinsamen Punktstärke:

(30) Stichpotenzial nach FL/FV

Gemeinsame FL bzw. FV	Stichpotenzial			Kontraktstufe
	Sans Atout	Oberfarbe	Unterfarbe	
20-22	7 Stiche	7 Stiche	7 Stiche	1. Bietstufe
23-24	8 Stiche	8 Stiche	8 Stiche	2. Bietstufe
25-26	9 Stiche	9 Stiche	9 Stiche	3. Bietstufe
27-29	10 Stiche	10 Stiche	10 Stiche	4. Bietstufe
30-32	11 Stiche	11 Stiche	11 Stiche	5. Bietstufe
33-36	12 Stiche	12 Stiche	12 Stiche	6. Bietstufe
37-40	13 Stiche	13 Stiche	13 Stiche	7. Bietstufe

(30) ist so zu verstehen, dass, wenn eine Partnerschaft über 20-22FL oder FV verfügt (linke Spalte *gemeinsame FL bzw. FL*), sie erfahrungsgemäß 7 Stiche (mittlere Spalte *Stichpotenzial*) erzielen kann. Dies entspricht einem Kontrakt auf der 1. Bietstufe (rechte Spalte *Kontraktstufe*). Um alle Stiche anzusagen, sollte die Partnerschaft über wenigstens 37FV verfügen. Es handelt sich hierbei um keine zwingende Voraussetzung, sondern nur um Erfahrungswerte, die hilfreich sind, um zu entscheiden, auf welcher Stufe mit welchem Kartenpotenzial gespielt werden kann. Die schraffierten Stichzahlen geben an, ab wie vielen angesagten Stichen sich eine Partei in einem Vollspiel befindet (Sans Atout: 9-11 Stiche, Oberfarbe: 10-11 Stiche, Unterfarbe: 11 Stiche). Die nicht schraffierten Zeilen darüber zeigen den Teilkontraktbereich an (Sans Atout: 7-8 Stiche, Oberfarbe: 7-9 Stiche, Unterfarbe: 7-10 Stiche), die darunter den

Schlemmbereich (für alle Kontraktarten gilt: bei 12 angesagten Stichen Kleinschlemm, bei 13 angesagten Stichen Großschlemm).

(31) Hierarchie der Denominationen nach Priorität



In der Regel können in einem Trumpfkontrakt mehr Stiche erzielt werden als in einem Sans Atout-Kontrakt. Das liegt daran, dass in einem Trumpfkontrakt leicht mit kleinen Trumpfkarten Stiche gewonnen werden können (vgl. (6), S. 19), in Sans Atout hingegen hohe Karten häufig den Ausschlag geben. Zusammen mit der Tatsache, dass für ein Vollspiel in Oberfarbe ein Stich weniger als für eins in Unterfarbe angesagt werden muss, ist das der Grund, weshalb die „Suche“ nach einem Oberfarbenfit beim Bieten im Bridge oberste Priorität genießt. Die Unterfarben sind im Vergleich zu Sans Atout dennoch untergeordnet, denn für ein Vollspiel in Sans Atout müssen nur neun Stiche, für Unterfarbe aber elf Stiche geboten werden. Diese Überlegungen sind wichtig für das Verständnis der Strategie des Informationsaustauschs beim Bridge.

4.2.3 Verteilungen und Farbqualität

Außer der Punktstärke ist es wichtig, Informationen über die Verteilung einer Hand zu übermitteln, um herauszufinden, ob ein Kontrakt besser in Sans Atout oder in Trumpf gespielt werden sollte. Hierbei ist anzumerken, dass das eigene Blatt hierfür zwar einen Hinweis geben kann, die Entscheidung aber von der Kombination beider Hände eines Teams abhängig ist.

Verteilungen

Die 13 Karten eines Spielers werden in vier verschiedene Handtypen unterschieden: ausgeglichene Hände, Dreifärber, Zweifärber, Einfärber¹⁸. Als ausgeglichen wird eine Hand bezeichnet, wenn sie keine Chicane, kein Singleton und maximal ein einziges Doubleton enthält. Die möglichen Verteilungen, die diese Kriterien erfüllen, sind:

¹⁸ FORUM D 2004: 23ff.

(32) ausgeglichene Verteilungen

4-3-3-3, 4-4-3-2, 5-3-3-2.

Die Zahlen in (32) stehen für die Anzahl der Karten in einer Farbe, wobei jede Zahl einer beliebigen Farbe entspricht und nicht dem üblichen Muster der Reihenfolge Pik, Coeur, Karo, Treff folgen muss. Alle anderen Handtypen gelten als unausgeglichen.

Als Dreifärber werden Verteilungen bezeichnet, die drei Farben mindestens zu viert enthalten. Die einzigen beiden möglichen Verteilungen sind:

(33) Dreifärber

4-4-4-1, 5-4-4-0.

Ein Zweifärber besteht aus mindestens einer Fünferlänge und einer weiteren Farbe mindestens zu viert:

(34) Zweifärber

5-4-3-1, 5-4-2-2, 5-5-2-1, 5-5-3-0, 6-4-3-0, 6-4-2-1, 7-4-1-1, 7-4-2-0, 7-5-1-0, 7-6-0-0

Ein Einfärber ist charakterisiert durch eine einzige lange Farbe, neben der der Spieler als zweitlängste Farbe höchstens eine Dreierlänge hält:

(35) Einfärber

6-3-2-2, 6-3-3-1, 7-2-2-2, 7-3-3-0, 8-3-2-0, 8-2-2-1 usw.

Farbqualität

Neben der Verteilung der Farben ist die Qualität einer Farbe von Spiel entscheidender Bedeutung. Deshalb werden zu deren Unterscheidung in der Fachliteratur zu dem in dieser Arbeit zu Grunde gelegten Bietsystem FORUM D die folgenden Termini benutzt:

(36) entwicklungsfähige Farbe

Der Begriff „entwicklungsfähige Farbe“ wurde bereits weiter oben (vgl. (24), S. 38) im Zusammenhang mit der Erläuterung zu den Längenpunkten erklärt. Er besagt, dass es sich um eine wenigstens 5er-Länge mit mindestens 3F handelt.

(37) gute lange Farbe

Von einer guten langen Farbe wird gesprochen, wenn diese „mindestens zwei der drei höchsten Figuren und eine 6er-Länge“¹⁹ enthält.

(38) sehr gute Farbe

Sehr gut ist die Qualität, wenn eine Farbe „4 der 5 höchsten Figuren“²⁰ enthält.

(39) gebrochene Farbe

Bei sehr langen Farben (wenigstens einer 7er-Länge) wird von einer „gebrochenen“²¹ Farbe gesprochen, wenn zwei Topfiguren (zwei Figuren aus der Menge Ass, König, Dame) fehlen.

Diese Ausführungen zur Farbverteilung und -qualität und die vorangestellten Bewertungsmethoden sind zum besseren Verständnis der folgenden Ausführungen notwendig. Der Abschnitt „Das Bietsystem FORUM D“ zeigt exemplarisch, wie die Kenntnisse über die Bewertung einer Hand nach Stärke und Verteilung mittels eines Bietsystems zum Vorteil der Spieler genutzt werden können.

4.3 Das Bietsystem FORUM D

Fassen wir noch einmal zusammen: Zur Informationsübermittlung beim Bridge stehen den Spielern 35 Gebote (von 1♣ bis 7SA) und die Ansagen „Pass“, „Kontra“ und „Rekontra“ zur Verfügung. Im Gegensatz zur gesprochenen Sprache sind dem Informationsaustausch beim Bridge durch die Spielregeln

¹⁹ FORUM D 2004: 133

²⁰ FORUM D 2004: 134

²¹ Kaiser: 294

Grenzen gesetzt, d.h. ein Spieler kann nur ein Gebot abgeben, das mindestens 1♣ und höchstens 7SA lautet. Mit jedem weiteren Gebot verringert sich der verbleibende Bietraum, da – wie bei einer Auktion – der aktuelle Bietstand überboten werden muss, wenn ein Spieler bieten möchte: Ansonsten muss er „Pass“ bzw. „Kontra“ oder „Rekontra“ reizen. Der Zwang, zur Informationsübermittlung überbieten zu müssen, birgt die Gefahr, dass die bietende Partei durch den Informationsaustausch einen zu hohen Kontrakt ansagt. Der Wert jeder Hand ist durch verschiedene Faktoren wie Spitzenwerte (Ass, König, Dame, Bube), Längen (Farbe ≥ 5) und Kürzen (Farbe ≤ 2) der einzelnen Farben und durch Ergänzungen in der Partnerkarte bedingt. Daher ist es unmöglich, dass sich die Partner durch eine einzige Ansage Aufschluss über alle vorhandenen Stärken und Schwächen ihrer Hände geben; es werden mehrere Gebote benötigt. Die Spieler müssen dabei dafür sorgen, dass ihre Ansagen in einem bestimmten Zusammenhang stehen und sich nach vorgeschriebenen Gesetzen richten, damit eine Schlussansage zustande kommt, die nicht nur der vermuteten, sondern der wirklichen Stärke der kombinierten Hände entspricht.

Die erste Bedingung für einwandfreies Funktionieren des Informationsaustauschs zwischen den Partnern sind korrekte Ansagen, d.h. Ansagen, die sich aus den Regeln des von ihnen benutzten Bietsystems ergeben. Für den Informationsaustausch ist es unerlässlich, dass sich die Partner auf die Richtigkeit und die Zuverlässigkeit der durchgegebenen Meldungen verlassen können. Die zweite Bedingung für das Funktionieren des Informationsaustauschs ist daher unbedingtes gegenseitiges Vertrauen, welches auf der Überzeugung gründen muss, dass sich beide Spieler bei ihren Ansagen an die Systemvereinbarungen halten. Willkürliche Ansagen führen unvermeidlich zu Missverständnissen und zerstören das Vertrauen einer Partnerschaft.²²

Um trotz der gegebenen Beschränkungen genügend Information übermitteln zu können, die das Erreichen eines spielbaren Kontraktes erlaubt, ist es nötig, die für das Spiel relevante Information zu bündeln. Das Bietsystem FORUM D bewertet das aktuelle Blatt eines Spielers nach Stärke und Verteilung (vgl. 4.2). Für die Beschreibung wird angenommen, dass beide Parteien FORUM D spie-

²² Das gegenseitige Vertrauen ist auch ein ganz grundlegendes Element in Grice' Theorie (vgl. Ebene 2: Die indirekte Kommunikation, Kapitel 6); nämlich die Beobachtung, dass alle Implikaturen auf der Annahme aller Kommunikationspartner beruhen, dass sich beide Seiten an das Kooperationsprinzip und die Maximen halten.

len. Das ist nicht zwingend, denn die Bridgeregeln verlangen nur, dass eine Partnerschaft während eines Turniers dasselbe System spielt, nicht aber, dass alle teilnehmenden Paare dasselbe System spielen. FORUM D ist ein Akronym und bedeutet Französische Original Reiz- und Unterrichtsmethode in Deutschland. Anfang der 1990er Jahre hat der Deutsche Bridge Verband die Lizenz für das Französische Unterrichtssystem erworben.

4.3.1 Die Eröffnungen

Die Tabelle in (40) zeigt in der linken Spalte, welche Ansagen dem Erstabietenden durch die Bridgeregeln zur Verfügung stehen. Außer „Pass“ sind dies die Gebote von „1♣“ bis „7SA“. Die zweite Spalte zeigt auf, welche Bedeutung das System FORUM D für die Ansagen als Eröffnungsangebote definiert hat. Neben „Pass“ sind dies die Gebote „1♣“ bis „5♦“. Die übrigen Gebote von „5♥“ bis „7SA“ sind durch die Bridgeregeln zwar erlaubt, es ist aber keine Bedeutung in dem System vorgesehen. Würde ein Spieler dennoch solch ein Gebot als Eröffnung wählen, müsste es von seinem Partner akzeptiert werden, da es kein Verstoß gegen die Bridgeregeln ist. Für den weiteren Verlauf der Arbeit wird angenommen, dass die Ansagen einer Partnerschaft sich an die in dem System für eine bestimmte Reizsituation vorgesehenen Ansagen und ihren Bedeutungen halten, auch wenn die Bridgeregeln einen größeren Spielraum zuließen.

Die Eröffnungsgebote lassen sich hinsichtlich ihrer Stärke in zwei Arten unterscheiden. Die Gebote „1♣“ bis „2SA“ weisen das Merkmal „konstruktive Eröffnungsstärke“, alle anderen das „destruktiver Eröffnungsstärke“ auf.

(40) „Konstruktive“ Eröffnungsgebote im Bietsystem FORUM D²³

Eröffnung	Bedeutung im System FORUM D	
	Punktstärke	Verteilung
1♣	FL = 13-22 (od. 12F) bzw. 20er-Regel	♣ ≥ 3
1♦	FL = 13-22 (od. 12F) bzw. 20er-Regel	♦ ≥ 3
1♥	FL = 13-22 (od. 12F) bzw. 20er-Regel	♥ ≥ 5
1♠	FL = 13-22 (od. 12F) bzw. 20er-Regel	♠ ≥ 5
1SA	FL = 16-18	ausgeglichen, ♥♠ < 5
2♣ ²⁴	a) FL ≥ 23 b) Spielstiche ≥ 9 c) Spielstich ≥ 10 d) Verlierer ≤ 3	a) beliebige Verteilung b) Oberfarbeinfärber c) Unterfarbeinfärber d) Zweifärber
2♦	FL = 20-22 bzw. Spielstiche 8-8,5, ♦ = gut bis sehr gut	♦ ≥ 6 (gut) oder ♦ = 5 (sehr gut), ♣ ≤ 4, ♥/♠ < 4
2♥	FL = 20-22 bzw. Spielstiche 8-8,5, ♥ = gut bis sehr gut	♥ ≥ 6 (gut) oder ♥ = 5 (sehr gut), ♣♦ ≤ 4, ♠ < 4
2♠	FL = 20-22 bzw. Spielstiche 8-8,5, ♠ = gut bis sehr gut	♠ ≥ 6 (gut) oder ♠ = 5 (sehr gut), ♣♦ ≤ 4, ♥ < 4
2SA	FL = 21-22FL	ausgeglichen, ♥♠ < 5

²³ FORUM D 2004: 22-155

²⁴ Die Eröffnung mit „2♣“ ist im FORUM D als eine so genannte Bridgekonvention definiert. Dieses Eröffnungsgebot besagt, dass – unabhängig von der Stärke des Partners – ein Vollspiel erreicht werden soll (mit einer einzigen Ausnahme). Anders als bei Karo („2♦“), Coeur („2♥“) und Pik („2♠“) fehlt dadurch die Möglichkeit, mit 20-22 FL und langen Treffs „2♣“ zu eröffnen. In diesem Falle wählt der Erstbietende als Eröffnungsgebot „1♣“.

(41) „Destruktive“ Eröffnungsgebote im Bietsystem FORUM D

Eröffnung	Bedeutung im System FORUM D	
	Punktstärke	Verteilung
3♣	F = 5-10, Defensivstiche ≤ 1, ♣ = gut	♣ = 7, ♦ ≤ 4, ♥♠ < 4
3♦	F = 5-10, Defensivstiche ≤ 1, ♦ = gut	♦ = 7, ♣ ≤ 4, ♥♠ < 4
3♥	F = 5-10, Defensivstiche ≤ 1, ♥ = gut	♥ = 7, ♣♦ ≤ 4, ♠ < 4
3♠	F = 5-10, Defensivstiche ≤ 1, ♠ = gut	♠ = 7, ♣♦ ≤ 4, ♥ < 4
3SA	Defensivstiche = 0 ♣ oder ♦ AKDB,	♣ v ♦ = 7-8, ♥♠ < 4
4♣	F = 4-8, Farbe gebrochen	♣ = 8 oder ♣ = 7 + ♦ = 4
4♦	F = 4-8, Farbe gebrochen	♦ = 8 oder ♦ = 7 + ♣ = 4
4♥	Spielstiche < 8, Ass < 2	a) ♥ ≥ 8, b) ♥ = 7 mit AKD c) ♥ = 7 mit ♣ oder ♦ = 4
4♠	Spielstiche < 8, Ass < 2	a) ♠ ≥ 8, b) ♠ = 7 mit AKD c) ♠ = 7 mit ♣ oder ♦ = 4
4SA	F < 12	Zweifärber ♣♦ ≥ 6-5
5♣	F < 12	♣ ≥ 8
5♦	F < 12	♦ ≥ 8

Pass	keine der o.a. Kriterien erfüllt
5♥ bis 7SA	nicht vorgesehen

Die Begriffe „konstruktiv“ und „destruktiv“ sind in der Bridgeliteratur gängige Begriffe. So beispielsweise im Zusammenhang mit den weiter unten beschriebenen Unterstützungsgeboten durch den Partner (FORUM D Plus 2004: 290ff.) Bei Eröffnungsansagen wird in der Regel von Eröffnungen und Sperreroöffnungen gesprochen. Zum besseren Verständnis wurden in dieser Arbeit diese in konstruktive (normal: Eröffnungen) und in destruktive Eröffnungen (normal: Sperreroöffnungen) unterschieden. Die Kriterien für die Begriffe konstruktive und destruktive Eröffnungsstärke sind in (42) aufgeführt.

- | | | |
|------|--------------------------------------|---|
| (42) | <u>konstruktive Eröffnungsstärke</u> | <u>destruktive Eröffnungsstärke</u> |
| a) | $F \geq 12$ | $F < 12$ mit Asse ≤ 1 und $4\frac{1}{2}$ |
| b) | $FL \geq 13$ mit $F \geq 10$ | bis $7\frac{1}{2}$ Spielstichen |
| c) | 20er-Regel erfüllt | |

Ein Blatt beinhaltet demnach konstruktive Eröffnungsstärke, wenn es entweder a) mindestens zwölf Figurenpunkte aufweist (bei einer 4-3-3-3-Verteilung ohne Ass sollten es mindestens 13 sein) oder b) 13 Figurenlängenzpunkte oder mehr beinhaltet, von denen mindestens 10 Figurenpunkte sein sollen, oder c) die 20er-Regel erfüllt ist.

(43) 20er-Regel²⁵

Anzahl der Karten der beiden längsten Farben	+	Figurenpunkte	≥	20
---	---	---------------	---	----

Die 20er-Regel ist erfüllt, wenn die Summe der beiden längsten Farben einer Hand (sie ist bei einer 4-3-3-3 Verteilung sieben und bei einer 6-3-3-1 Verteilung neun) und die Anzahl der Figurenpunkte der gesamten Hand des Spielers mindestens 20 ist, wobei die meisten Figurenpunkte vor allem bei unausgeglichenen Blättern innerhalb der beiden langen Farben konzentriert sein sollen.

Von destruktiver Eröffnungsstärke wird gesprochen, wenn ein Blatt zwar wenig Figurenpunkte, in der Regel sechs bis zehn, enthält, aber mit einer langen (wenigstens eine 7er-Länge) guten Farbe ausgestattet ist. Die Strategie, die hinter einer destruktiven Eröffnung steht, ist folgende: Dem Partner wird mit einem Gebot der Charakter des eigenen Blattes übermittelt (wenig Punkte, gute lange Farbe), dem Gegner hingegen Bietraum genommen, ohne die Chance zu haben, auf niedriger Stufe die eigenen Blätter zu beschreiben. Das Risiko, mit wenigen Punkten direkt auf einer hohen Stufe zu bieten, wird ausgeglichen durch eine gute bis sehr gute Farbe von außergewöhnlicher Länge. Die Idee ist die, dass, sollte der angesagte Kontrakt nicht erfüllt werden, das erzielte Minusergebnis in der Regel einen geringeren Verlust darstellt, als hätte der Gegner einen Kontrakt angesagt und diesen erfüllt.

²⁵ Kaiser 2004: 23

Nicht jede Hand mit wenigen Punkten und einer langen Farbe bietet sich für eine Sperreroöffnung an. Es gibt im System FORUM D bestimmte Voraussetzungen (Risikoabwägungen), die berücksichtigt werden sollten, damit solch eine Sperreroöffnung sinnvoll ist und dem Partner hilft, „eine intelligente Kontraktentscheidung zu treffen“, nämlich „Regel 500/800 mit einem halben Stich Toleranz“ (Kaiser 2004: 284)²⁶.

Die destruktiven Eröffnungsgebote sind sehr präzise, weil sie das Blatt des Eröffners sehr genau beschreiben. Das trifft bei den konstruktiven Eröffnungsgeboten auch auf die Gebote „1SA“, „2♦“, „2♥“, „2♠“ und „2SA“ zu. „1SA“ und „2SA“ sind präzise, weil sie sehr genaue Aussagen über das Blatt des Bietenden hinsichtlich der Stärke – bei „1SA“ 16-18FL, bei „2SA“ 21-22FL – und auch der aktuellen Verteilung – nämlich ausgeglichen (s. (32), S. 47) ohne eine Oberfarbe, die mehr als vier Karten enthält – erlaubt. Die Eröffnungsgebote „2♦“, „2♥“ und „2♠“ grenzen die Hand des Eröffners auf 20-22FL ein. Außerdem hält der Bietende mindestens sechs (bzw. fünf sehr gute) Karten in der eröffneten Farbe. Um eine präzise Eröffnung abgeben zu können, sollte der Bietende sich die unterschiedlichen Muster der Anforderungen an diese Gebote einprägen. Die unpräzisen Eröffnungsgebote sind hinsichtlich der Merkmale Stärke und Verteilung nicht so genau zu bestimmen. So wird jedes Blatt, das mindestens 23FL enthält (bzw. über ein entsprechendes Stichpotenzial verfügt), unabhängig von der Verteilung mit dem Gebot „2♣“ eröffnet. Alle anderen Blätter werden, sofern sie die Kriterien konstruktiver Eröffnungstärke erfüllen, mit einem Gebot „1 in Farbe“ (d.h. „1♣“, „1♦“, „1♥“, „1♠“) eröffnet. Hält ein Spieler weder konstruktive noch destruktive Eröffnungstärke, so reizt er „Pass“.

²⁶ Regel 500/800 bedeutet: Ist der Gegner in Nichtgefahr, sollte der mögliche Verlust 500 nicht übersteigen; ist der Gegner in Gefahr, sollte der mögliche Verlust 800 nicht übersteigen. Der mögliche Verlust berechnet sich wie folgt: Die Spielstiche im Eröffnungsblatt sind von den Stichen zu subtrahieren, die für die Erfüllung des in der Sperreroöffnung angesagten Kontraktes erforderlich sind. Die Differenz ist in kontrierten Fällen unter Berücksichtigung der eigenen Gefahrenlage zu bewerten. (FORUM D Plus 2004: 284)

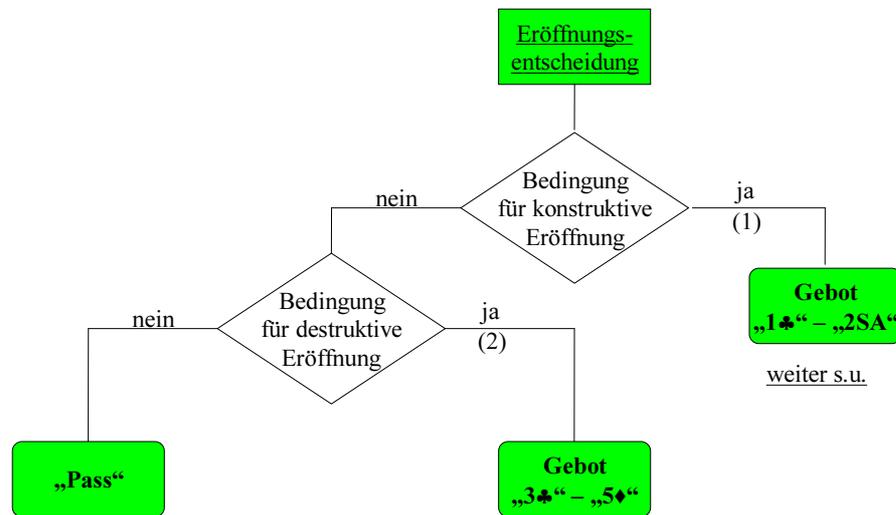
4.3.2 Entscheidungskriterien bei der Eröffnungsansage

Die verschiedenen Eröffnungsansagen sind nicht gleichberechtigt. Bis auf wenige Ausnahmen kann festgestellt werden, dass eine bestimmte Eröffnungsansage ausschließt, dass der entsprechende Spieler die Kriterien für eine andere Eröffnungsansage erfüllt. Die beiden folgenden schematischen Darstellungen sollen in vereinfachter Form den Weg der Entscheidungsfindung illustrieren.

In der ersten Entscheidungsphase befindet ein Spieler darüber, ob er über konstruktive Eröffnungsstärke verfügt. Wird dies verneint, dann prüft er seine Hand auf die Möglichkeit einer destruktiven Eröffnung. Hierfür sind die unter Bedingung 2 angeführten Stärke- und Verteilungskriterien wesentlich. Werden die erforderlichen Bedingungen erfüllt, dann tätigt er eine destruktive Eröffnung (Sperreröffnung), ansonsten passt er.

Im Folgenden werden die Entscheidungsverfahren, die zu einer konstruktiven Ansage führen, als Entscheidungsdiagramme dargestellt. Auf eine Ausführung für destruktive Eröffnungen wird verzichtet.

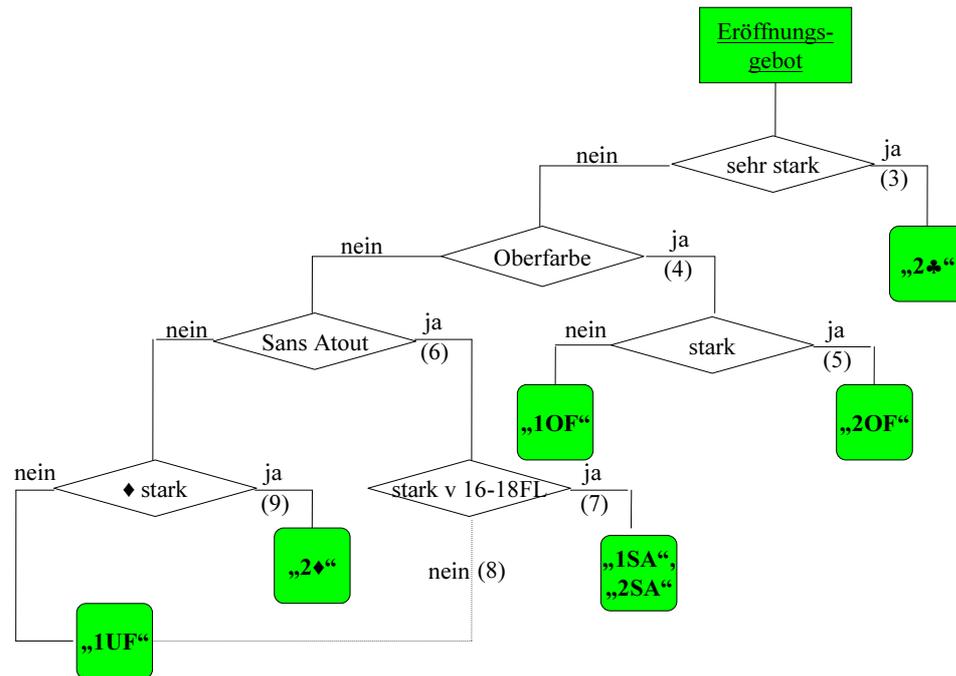
(44) Erste Entscheidungsphase



Bedingung (1): $FL \geq 13$ ($F \geq 12$)
 Bedingung (2): $F < 12$ + Zusatzbedingungen

Verfügt ein Spieler über konstruktive Eröffnungsstärke, dann bieten sich ihm die folgenden Möglichkeiten.

(45) Wahl einer konstruktiven Eröffnung



Bedingung (3): $FL \geq 23$

Bedingung (4): $OF \geq 5$

Bedingung (5): $OF \geq 5$ und $FL = 20-22$

Bedingung (6): ausgeglichen

Bedingung (7): $FL 16-18$ oder $20-22$

Bedingung (8): $FL 13-15$ oder $19-20$

Bedingung (9): $\heartsuit \geq 6(5)$ und $FL = 20-22$

Bei Bridgeturnieren ist es üblich, so genannte Konventionskarten zu verwenden. Diese werden den Gegnern zur Orientierung vor dem Spiel vorgelegt. Darüber hinaus dürfen sich die Spieler jederzeit, wenn sie an der Reihe sind, nach der Bedeutung der gegnerischen Ansagen erkundigen. Auf den beiden folgenden Seiten wird als Beispiel die Minikonventionskarte des Deutschen Bridgeverbandes gezeigt. Sie wird vor allem bei kleineren Turnieren genutzt. Im Rahmen von Meisterschaften und internationalen Wettkämpfen sind umfangreichere Konventionskarten Pflicht, die genauere Auskünfte über die verwendeten Bietsysteme geben. Für einen kurzen Überblick über den Gesamtumfang eines Bietsystems ist die Minikonventionskarte aber völlig ausreichend.

Minikonventionskarte – © DBV e.V.

Name: Name:

Grundsystem: **FORUM D Standard**

1 SA Eröffnung: In Nichtgefahr: **16 - 18** In Gefahr: **16 - 18**

Kleines Single möglich

Single Topfigur möglich

5-er Oberfarben enthalten

Regelmäßig:

Selten: **X**

1-er Eröffnungen: Mindestlänge: 1♣: **3** 1♦: **3** 1♥: **5** 1♠: **5**

1 ♣:	vorbereitend, ab 12 Figurenpunkten
Antw.:	Hebungen und SA Gebote Limitbids
1 ♦:	i.d.R. 4er Länge, Ausnahme: 4-4-3-2 Vert., ab 12 Figurenpunkte
Antw.:	Hebungen und SA Gebote Limitbids
1 ♥:	mindestens 5er Länge, ab 12 Figurenpunkte
Antw.:	Hebungen und SA Gebote Limitbids
1 ♠:	mindestens 5er Länge, ab 12 Figurenpunkte
Antw.:	Hebungen und SA Gebote Limitbids

2-er Eröffnungen:

2 ♣:	stärkste Ansage (Partieforcing) -----
Antw.:	2 Karo = Relay, danach natürliche Weiterreizung
2 ♦:	Semiforcing -----
Antw.:	einfache Hebung = Schlemminteresse
2 ♥:	Semiforcing -----
Antw.:	einfache Hebung = Schlemminteresse
2 ♠:	Semiforcing -----
Antw.:	einfache Hebung = Schlemminteresse
2 SA	21 – 22 Figurenpunkte, keine 5er Oberfarbe -----
Antw.:	Stayman und Transfers, 4 Karo = 5 – 5 in Oberfarbe

Besonderheiten bei Eröffnungen auf höherer Stufe:

3 SA	= stehende 7er Unterfarbe ohne Seiten-Ass oder Seiten-König -----
4 SA	= Sperreroöffnung mit mind. 6 – 5 Verteilung in den Unterfarben

Gegenreizung gegen natürliche Farberöffnung:

Informationskontra: Ab verspricht: Oberfarben: Nur Werte:

Farbgegenreizung auf 1er Stufe mit Bis Pkt.

Farbgegenreizung auf 2-er Stufe mit Bis Pkt.

Stil der Gegenreizung:

Weiterreizung:

1 SA Gegenreizung: Punktspanne in 2. Hand: 4. Hand:

Sprunggegenreizung:

Gegenreizung gegen 1 SA Eröffnung:

Kontra = Strafkontra

Farbgegenreizungen sind natürlich, 11 bis 18 Punkte

Andere Gegenreizungen: (z.B. gegen starke ♣ oder Sperransagen)

Ausspiele gegen Farbkontrakte: (Änderungen ankreuzen bzw. ergänzen)

Höchste der Sequenz: **AK**53, **KDB**7, **DB**984, **10**986

Zweithöchste der Sequenz: **AK**D6, **KD**106, **DB**986

Höchste der inneren Sequenz: **KB**109, **D10**97

Zweithöchste der inneren Sequenz: **KB10**7, **D109**63

3./5.: 4.höchste: 2./4.: Sonstiges:

Besonderheiten und Abweichungen bei SA-Kontrakten:

4. höchste

Markierung gegen Farbkontrakte:

Positive Karte Hoch: Niedrig Sonstiges:

Gerade Länge Hoch: Niedrig Sonstiges:

Abwürfe:

Besonderheiten und Abweichungen bei SA-Kontrakten:

4.3.3 FORUM D in der Praxis

Auf dieser Grundlage soll im Folgenden die Weiterreizung nach einer Eröffnung anhand eines Beispiels erläutert werden. Dafür wird die in (46) dargestellte Blattverteilung angenommen. Der Teiler und damit der Erstbieter ist West und für die Gefahrenlage wird angenommen, dass sich beide Teams in Nichtgefahr befinden.

(46)		<u>Nord</u> ♠ K 6 5 ♥ K D 7 6 ♦ D B 8 4 ♣ A 4	
	<u>West</u> ♠ D 8 7 ♥ 10 9 5 ♦ A K 9 3 ♣ 10 8 5	<u>Ost</u> ♠ B 10 4 3 2 ♥ B ♦ 6 5 2 ♣ K D B 6	
		<u>Süd</u> ♠ A 9 ♥ A 8 4 3 2 ♦ 10 7 ♣ 9 7 3 2	

Das Team Nord/Süd hält gemeinsam neun Karten in Coeur und dazu 28FV (23F und 5V: drei Doubleton in Treff, Pik und Karo, die neunte Trumpfkarte). Das Potenzial sollte laut der Tabelle in (30), S. 45, für 10 Stiche mit Coeur als Trumpffarbe ausreichen. Eine erste Analyse ergibt, dass Nord/Süd lediglich zwei Stiche in Karo an ♦AK und einen Stich in Treff an ♣K abgeben werden und damit den Kontrakt durch das Erzielen von „4♥“ erfüllen werden. Ost/West halten als besten Kartenfit gemeinsam acht Pikkarten und 18FV (17F und 1V für das Singleton in Coeur; ein Singleton wird normalerweise mit 2V bewertet, weil es sich hierbei aber um eine blanke Figur handelt, sollte die Bewertung um einen Punkt nach unten bereinigt werden). Stellten Ost/West den Alleinspieler in einem Pikkontrakt, so würden sie bei bestem Gegenspiel sechs Stiche verlieren (♠AK, ♥A, ♦D, ♣A und einen Schnapper, d.h. einen getrumpften Stich, in Treff).

Für das Spielergebnis bedeutet dies, dass Nord/Süd 420 Punkte (und damit Ost/West -420 Punkte) erzielen können, wenn sie „4♥“ bieten. Würden

Ost/West diesen Kontrakt mit „4♠“ überbieten und kontriert werden, dann erzielten Nord/Süd bei drei Fallern aus der Sicht von Ost/West (nur sieben der erforderlichen zehn Stiche) 500 Punkte (und damit -500 Punkte für Ost/West). Diese erste Analyse zeigt, dass – beste Biet- und Spieltechnik von beiden Seiten vorausgesetzt – der Endkontrakt „4♥“ gespielt von Nord/Süd sein sollte.

4.3.3.1 Das Kartenpotenzial

Bevor der dem Bietsystem FORUM D dieser Blattverteilung entsprechende Bietverlauf im Einzelnen besprochen wird, ist dieser in (47) vollständig wiedergegeben. Der Bietverlauf ist in 13 Einzelschritte unterteilt. Für das Spielergebnis wird angenommen, dass keine der beiden Parteien in Gefahr spielt. Außerdem wurde bewusst ein Bietverlauf gewählt, bei dem das Team Ost/West nicht gegenreizt, damit das Beispiel nicht zu komplex wird.

(47)

West (Teiler)	Nord	Ost	Süd
Pass (1)	1♦ (2)	Pass (3)	1♥ (4)
Pass (5)	2♥ (6)	Pass (7)	3♣ (8)
Pass (9)	4♥ (10)	Pass (11)	Pass (12)
Pass (13)			

Ansage (1): West passt

(47.1) Der Teiler, in diesem Fall West, hat als Erster das Recht, eine Ansage zu machen. West hält 9F (♠D, ♦AK) ohne lange Farbe und verfügt somit weder über konstruktive noch destruktive Eröffnungsstärke. Deshalb passt er. Damit geht das Recht zu eröffnen an den nächsten Spieler zu Wests Linken, d.h. Nord.

Ansage (2): Nord bietet „1♦“

(47.2) Nord hält 15F (♠K, ♥KD, ♦DB, ♣A) mit einer ausgeglichenen Verteilung. Für eine Eröffnung mit „1SA“ (16-18FL) fehlt ein Punkt. Deshalb kommt nur eine konstruktive, unpräzise Eröffnung mit „1 in Farbe“ in Frage. Oberfarberöffnungen erfordern den Besitz von mindestens fünf Karten in der gebotenen Farbe, daher eröffnet Nord in seiner längsten Unterfarbe. Er bietet „1♦“.

Es könnte sein, dass dieses Gebot zum Endkontrakt würde und Nord sieben Stiche mit Karo als Trumpffarbe erzielen müsste, selbst wenn sein Partner nur sehr wenige oder auch gar keine Karten in Karo hielte. Das wäre dann der Fall, wenn Süd zu wenig Punkte (weniger als 6FL/FV) hielte und damit zu schwach für eine systemgemäße positive Antwort (s.u.), d.h. ein Gebot, wäre. In diesem Fall würde Nord sehr wahrscheinlich seinen Kontrakt nicht erfüllen können und für seine Seite Minuspunkte erzielen. Im besten Fall, würde er damit weniger Minuspunkte erreichen (z.B. -100 für zwei Faller in Nichtgefahr), als hätten Ost/West einen Kontrakt angesagt und erfüllt (z.B. -140 aus Sicht von Nord, wenn Ost/West den Kontrakt „2♠“ mit einem Überstich erfüllt hätten). Ungünstig wäre es, wenn Ost/West ebenfalls keinen Kontrakt hätten erfüllen können bzw. durch das Spielen und Erfüllen eines eigenen Endkontraktes weniger Punkte hätten erzielen können, als durch die Faller von Nord. Somit bleibt bei jeder Eröffnung die Ungewissheit, ob der Kontrakt zu erfüllen ist oder nicht. In den wenigsten Fällen wird eine Eröffnung allerdings zum Endkontrakt, denn sie stellt lediglich den Auftakt des Informationsaustauschs dar. Hält der Partner eine gewisse Stärke, dann führt der darauf folgende Informationsaustausch in der Regel zu einem erfüllbaren Kontrakt oder zumindest zu einem Kontrakt, der aus bridgestrategischen Gesichtspunkten für die bietenden Spieler günstig ist. Deshalb setzen alle Spieler bei ihrem Partner voraus, dass er eine Ansage macht, die im Bietsystem für die aktuelle Kartenhaltung vorgesehen ist. Ein Bietsystem ist so aufgebaut, dass seine Anwendung durch die Spieler zum Spielgewinn beiträgt. Für die gesamte Untersuchung wird von den in den Beispielen angeführten Spielern eine gewisse Spielkompetenz angenommen, die in 6.2 (Erweiterung der Theorie) weiter ausgeführt wird.

Mit dem Gebot „1♦“ geht der Redeturn von Nord an Ost über.

Ansage (3): Ost passt

(47.3) Des vor Ost durch Nord abgegebenen Gebotes wegen wird bei einem folgenden Gebot durch Ost von einer Gegenreizung gesprochen. Die Ansage „Pass“ nach einem Gebot des Gegners wird nicht als Gegenreizung angesehen. Dadurch, dass ein Gegner vor ihm als Letzter den Bietstand erhöht hat, erlauben die Bridgeregeln nun eine Ansage, die dem Eröffner nicht zur Verfügung

steht, nämlich Kontra (vgl. (12), S. 24), deren bietsystemische Kriterien nach FORUM D (s.u.) Ost allerdings nicht erfüllt. Die Eröffnung „1♦“ durch Nord schränkt den Ost zur Verfügung stehenden Biestraum um die beiden Gebote „1♣“ und „1♦“ ein, da ein Spieler, wenn er ein Gebot abgeben möchte, den Bridgeregeln nach gezwungen ist zu überbieten. Nach Abzug der zusätzlichen Einschränkungen der Gegenreizung durch das System FORUM D – nicht vorgesehen sind die Gebote „2♦“, „2SA“, „3♦“, „3SA“, „4♦“ und „4SA“ bis „7SA“ – bleiben Nord im aktuellen Fall 14 Ansagen für eine Gegenreizung. Analog zu den konstruktiven und destruktiven Eröffnungen, hat ein Spieler die Möglichkeit zu konstruktiven und destruktiven Gegenreizungen. Das hängt von der jeweiligen Intention ab, mit der ein Spieler eine Gegenreizung tätigt:

- „- Einen Kontrakt trotz gegnerischer Eröffnung ansagen und erfüllen (in der Offensive.)*
- Einen Kontrakt ansagen, der zwar fallen wird, aber weniger Punkte kostet als der erfüllte gegnerische Kontrakt. Das ist ein Opfergebot²⁷ (auch ‚Verteidigung‘ genannt).*
- Den Gegner bei seiner Reizung stören, indem man ihm nützlichen Biestraum wegnimmt. Das ist das Prinzip der Sperransage.*
- Schließlich und endlich, dem Partner helfen, das beste Gegenspiel zu finden, indem man ihm Hinweise für ein gutes Ausspiel gibt.“²⁸*

Unter die konstruktiven Gegenreizungen fallen die Ansage „Kontra“ und alle Gebote, die Ost ohne Sprung tätigen könnte. Ein Sprung ist dadurch definiert, dass ein Spieler eine Denomination auf einer höheren Bietstufe wählt, als nötig gewesen wäre. In dem aktuellen Beispiel die möglichen Sprunggegenreizungen in der Denomination „2♥“, „3♥“ oder „4♥“ statt einer Gegenreizung ohne Sprung mittels „1♥“. Neben „Kontra“ hätte demnach Ost die Möglichkeit zu den konstruktiven Geboten „1♥“, „1♠“, „1SA“ und „2♣“.

Die systemische Bedeutung des Gebotes „1SA“ in der Gegenreizung

²⁷ Der Begriff Opfergebot wird später im Zusammenhang mit der Diskussion von Implikaturen im Rahmen des Bietsystems (6.3), S. 133, erläutert.

²⁸ FORUM D 2004: 156

bleibt sehr nah an der Bedeutung des Eröffnungsgebotes „1SA“. Hinzu kommt, dass der Bietende einen „Stopper“ in der eröffneten Farbe, hier Karo, halten muss. Ein Stopper ist eine hohe Karte wie beispielsweise Ass oder König, die verhindert, dass der Gegner von Beginn an zu viele Stiche in einer bestimmten Farbe erzielen kann. Die Gebote „1♥“ und „1♠“ erfüllen ebenfalls in etwa die Bedingungen wie für eine Eröffnung mittels dieser Gebote. Die Punktstärke beläuft sich hier allerdings auf 9-18FL. Die mögliche große Punktspanne ist dafür verantwortlich, weshalb diesen Geboten unterschiedliche Intentionen zu Grunde liegen können. Bei einer Minimumstärke (9-12FL) will ein Spieler seinem Partner *„oft ein gutes Ausspiel zeigen oder ein Opfergebot in der Verteidigung vorschlagen“* (Kaiser 2003: 13). *„Ab eigener Eröffnungsstärke [13-18FL] wächst die Chance, dass die eigene Partei mindestens gleichstark ist und dass ein erfüllbarer Kontrakt gefunden werden kann“* (Kaiser 2003: 13). Das Wissen darüber, um welche der verschiedenen Gründe es sich handelt, kann erst im weiteren Bietverlauf gesammelt werden. Eine Gegenreizung mit „2♣“ sollte etwas stärker sein als eine auf der ersten Bietstufe, weil sich der Spieler nach den Bridgeregeln bereits zur Erzielung von acht Stichen verpflichtet: 11-18FL mit mindestens sechs Karten in Treff, bei fünf Karten sollte es sich um eine sehr gute Farbe beispielsweise mit Ass, König und Bube an der Spitze handeln.

Die Ansage „Kontra“ hat als natürliche Bedeutung, dass ein Spieler vermutet, die Gegner könnten ihren angesagten Kontrakt nicht erfüllen. Auf dieser niedrigen Stufe ist es aber in allen Bietsystemen üblich, diese Bedeutung auf Grund strategischer Überlegungen zugunsten einer anderen aufzugeben. Das Kontra erhält statt der natürlichen Bedeutung als „Strafkontra“ (Kaiser 2003: 192f.) eine andere als „Informationskontra“ (Kaiser 2003: 163ff.). Hält ein Spieler tatsächlich eine Hand, mit der er das Gebot des Gegners kontrieren möchte, müsste er zunächst passen (s.u.). Das Informationskontra informiert den Partner darüber, dass ein Spieler zwar über eine gewisse Stärke, zumindest 12F, verfügt, wahrscheinlich aber nicht über eine bietbare Farbe bezüglich Qualität oder Quantität. Der kontrierende Spieler sollte kurz in der vom Eröffner gebotenen Farbe sein und ist deswegen daran interessiert, selber in den anderen Farben zu spielen – vorzugsweise in der nicht gereizten Oberfarbe bzw. den Oberfarben. Seinem Partner wird dadurch bedeutet, unabhängig von

seiner eigenen Stärke dem Wunsch des Kontrierenden nachzukommen und seine längste Farbe – vorzugsweise eine Oberfarbe – zu bieten. Die andere Bedeutung eines Kontras an dieser Stelle ist die eines „Stärkekontra“. Unabhängig von der Verteilung verspricht es mindestens 19FL. Der Partner weiß zunächst nicht, um welche Variante es sich hierbei handelt, d.h. ob der Kontrierende ein Informations- oder ein Stärkekontra hält. Er reagiert darauf, indem er zunächst von der schwächeren Variante, dem Informationskontra, ausgeht.

Alle Gebote, die der Gegenreizer im Sprung bietet: „2♥“, „2♠“, „3♣“, „3♥“, „3♠“, „4♣“, „4♥“, „4♠“ sind Sperr- bzw. destruktive Gegenreizungen. Bei einer Sperrgegenreizung sollte der entsprechende Spieler 6-10 Figurenpunkte mit einer guten Farbe halten. Bezüglich der Verteilung verspricht eine Sprunggegenreizung auf der zweiten Bietstufe eine Farbe mit sechs Karten und analog zu den destruktiven Eröffnungsgeboten auf der dritten Bietstufe mit sieben und auf der vierten Bietstufe eine Farbe mit acht Karten.

Die Bedeutung von „Pass“ an dieser Stelle ist wiederum die, dass keine der o.a. Kriterien für eine Gegenreizung von dem Blatt des Spielers, der den aktuellen Redeturn innehat, erfüllt werden. Anders als bei einem nicht abgegebenen Eröffnungsgebot ist es hier aber denkbar, dass ein Spieler sogar konstruktive Eröffnungsstärke hält, aber die anderen Kriterien nicht erfüllt. Das ist beispielsweise dann der Fall, wenn seine längste Farbe, die durch den Eröffner gebotene, hier Karo, ist. Ost hält 8F (♠B, ♥B, ♣KDB) ohne lange Farbe und gibt daher die Ansage „Pass“ ab. Die nachfolgende Tabelle (48) zeigt Osts Möglichkeiten einer Gegenreizung nach Nords Eröffnung mit „1♦“.

(48) Gegenreizung nach einer Eröffnung mit „1♦“

mögliche Ansgen	Bedeutung im System FORUM D	
	Punktstärke	Verteilung
Pass	keine der u.a. Kriterien erfüllt, d.h. keine Gegenreizung	
Kontra	a) 12F – 18 FL <u>oder</u> b) FL ≥ 19	a) Tendenz Dreifärber, Kürze ♦ b) beliebige Verteilung
1♥/1♠	FL = 9-18, bei FL = 9-12 mit guter Farbe (♥ oder ♠)	♥ ≥ 5 / ♠ ≥ 5
1SA	FL = 16-18, Stopper in ♦	♥ ♠ < 5, ausgeglichen
2♣	FL = 11-18, bei 5♣: Farbe von sehr guter Qualität, sonst: gut	♣ ≥ 5
2♦	nicht vorgesehen	
2♥/2♠	F = 6-10, gute Farbe	♥ = 6/ ♠ = 6
2SA	nicht vorgesehen	
3♣/3♥/♠	F = 6-10	♣ = 7/ ♥ = 7/ ♠ = 7
3♦	nicht vorgesehen	
3SA	nicht vorgesehen	
4♣/4♥/4♠	F = 6-10	♣ = 8/ ♥ = 8/ ♠ = 8
4♦	nicht vorgesehen	
4SA bis 7SA	nicht vorgesehen	

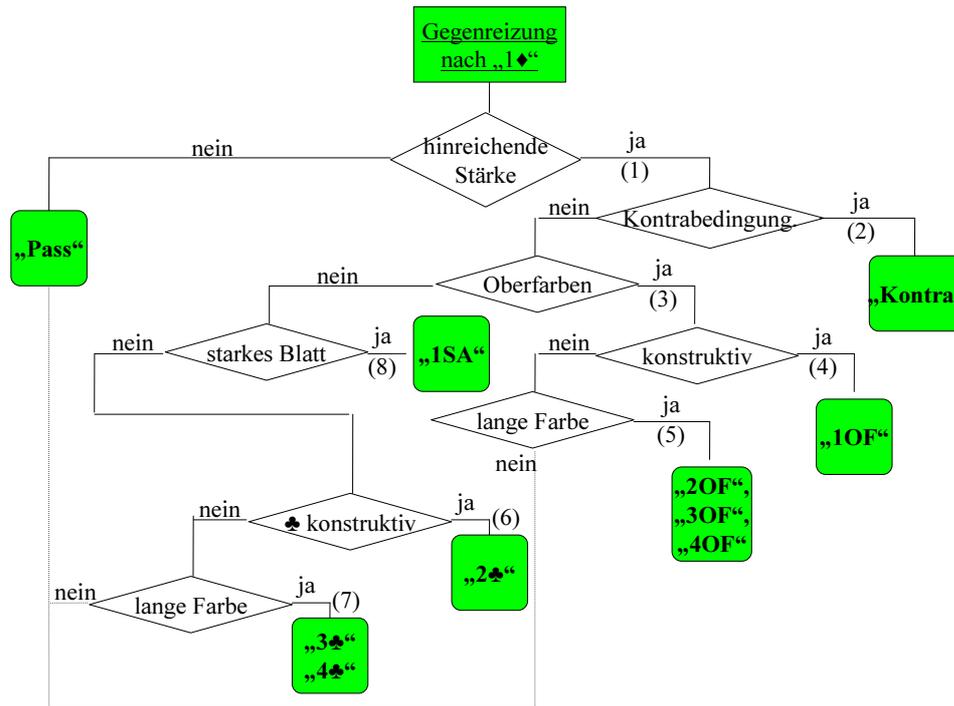
Bei Ansicht dieser Tabelle ist das häufige Auftreten des Eintrages „nicht vorgesehen“ auffällig. Das liegt daran, dass im Bietsystem FORUM D die direkte Gegenreizung (Erhöhung) in der vom Gegner gebotenen Denomination nicht definiert ist, obwohl dies bei den Geboten „2♦“, „3♦“ und „4♦“ durchaus sinnvoll wäre. Der Grund ist, dass FORUM D dem Bridgeanfänger „*durch den logischen Aufbau und die Klarheit des Systems*“²⁹ den Einstieg in die Bridge-Bietsprache erleichtern soll. In der Turnierversion FORUM D Plus sind teilweise Bedeutungen für diese Gebote definiert³⁰.

Ost erfüllt damit keine der o.a. Kriterien für eine Gegenreizung und sagt „Pass“ an. Er leitet damit den Redeturn an Süd weiter. Eine vereinfachte schematische Darstellung könnte folgendermaßen aussehen:

²⁹ FORUM D 2004: 7

³⁰ Für „2♦“ s. Kaiser 2003: 96 f., für „3♦“ vgl. ebd. 102, für „4♦“ ist keine Bedeutung definiert.

(49) Entscheidungsfindung bei einer Gegenreizung



- Bedingung (1): $F \geq 6$
- Bedingung (2): $F \geq 12$, Oberfarben 4-3 bzw. 4-4, $\diamond < 3$ oder $FL \geq 19$
- Bedingung (3): $\heartsuit \vee \spadesuit \geq 5$
- Bedingung (4): $FL \geq 9$ (bei $FL = 9-12$ nur mit guter Farbe)
- Bedingung (5): $\heartsuit \vee \spadesuit \geq 6$
- Bedingung (6): $FL \geq 11$, $\clubsuit \geq 6(5)$
- Bedingung (7): $\clubsuit \geq 7$
- Bedingung (8): $FL = 16-18$, ausgeglichen, Stopper in \diamond

Ansage (4): Süd forciert: „1♥“

(47.4) Nachdem Ost gepasst hat, hat Süd alle Ansagen zur Verfügung, die auch Ost nach den Bridgeregeln hätte abgeben können. Allerdings haben diese Gebote in seinem Fall eine andere System-Bedeutung; das System sieht auch eine andere Auswahl an Geboten vor. „Kontra“ darf er nicht reizen, da die Regeln es nur gestatten, ein Gebot des Gegners zu kontrieren (vgl. (12), S. 24) und kein solches vorliegt. Weil Süds Partner, Nord, die Reizung eröffnet hat, wird von Süds folgendem Gebot als „Antwort“ (vgl. (50), S. 69) gesprochen.

Der Partner des Eröffners reagiert in seiner Antwort auf eine Eröffnung mit „1 in Farbe“ nur dann „positiv“ (nicht „Pass“), wenn er über wenigstens 6FL oder 6FV verfügt. Seine Verteilung ist dabei nicht ausschlaggebend. Daraus folgt, dass der Antwortende mit 0-5FL oder 0-5FV „Pass“ ansagt. Sollte dadurch „1♦“ zum Endkontrakt werden, dann ist – wie in den Anmerkungen

zu „Ansage (2)“, S. 60f., beschrieben – abgesichert, dass auf diesem Wege ein vertretbares Spielergebnis erreicht würde.

Von besonderer Bedeutung bei den positiven Antworten ist die Unterscheidung, ob es sich bei der Antwort um ein so genanntes forcierendes (Kaiser 2004: 20) oder nicht-forcierendes Gebot handelt (vgl. 7.3, S. 152). Ein forcierendes Gebot ist ein „indirektes“ Gebot, das nicht als Endkontrakt gemeint ist. Der Partner ist gezwungen – und zwar durch das Bietsystem –, ein weiteres Gebot abzugeben, um die Reizung offen zu halten. Denn würde er passen, dann bestünde die Gefahr, dass die Reizung nach dem indirekten Gebot seines Partners und dreimaligem aufeinander folgenden „Pass“ beendet wäre. Nun kann der forcierende Spieler seinerseits ein Gebot abgeben. Der Sinn eines forcierenden Gebotes liegt darin, auch mit starken Blättern erst einmal sehr Bietraum sparend zu reizen, um möglichst viel Information austauschen zu können. Dabei darf ein Spieler auf einem solchen forcierenden Gebot nicht „sitzen“ gelassen werden, da dieser nicht die Intention hatte, dieses Gebot als Endkontrakt zu spielen. Im Gegenteil, mit diesem Forcing hat er die Information übermittelt „wir können mehr als das, was ich angesagt habe“.

Bei einem forcierenden Gebot muss darauf geachtet werden, dass die Partnerschaft nicht so hoch kommt, dass sie den erreichten Kontrakt mangels Punktstärke nicht erfüllen kann. Deshalb gibt es unterschiedliche Kriterien, die das Blatt eines Spielers abdecken muss, damit er ein forcierendes Gebot abgeben kann. Diese Kriterien sind im jeweiligen Bietsystem festgeschrieben. FORUM D berücksichtigt bei der Festlegung der Kriterien die Einhaltung der in (30), S. 45, aufgeführten Punktstärken. Das Bietsystem FORUM D unterscheidet drei Arten von forcierenden Geboten: Rundenforcing (Kaiser 2004: 146), d.h. der Partner muss zumindest ein weiteres Gebot abgeben, Partiefforcing (Kaiser 2004: 34), d.h. die Reizung ist zumindest forcierend bis ein Vollspiel angesagt wurde, Selbstforcing (Kaiser 2004: 60), d.h. derjenige, der dieses forcierende Gebot abgegeben hat, ist verpflichtet, nachdem sein Partner geboten hat, selber mindestens noch einmal zu bieten.

Bezogen auf Süds Antwort kann zunächst einmal festgestellt werden, dass präzise Antworten nicht-forcierend sind, hingegen unpräzise Antworten Nord dazu forcieren, noch etwas zu bieten. Eine präzise Antwort macht sehr genaue Angaben zu Stärke und Verteilung des Antwortenden. Der Partner ist

also unter Umständen in der Lage zu erkennen, ob ein Vollspiel von der für ihn bekannten gemeinsamen Stärke her möglich ist oder nicht. Wichtig ist hierbei zu bedenken, dass die Vollspielprämie nur dann erreicht wird, wenn die Stichwertungspunkte des Endkontraktes mindestens 100 Punkte ergeben und dieser Kontrakt auch erfüllt wird (vgl. (30), S. 45). Vom System vorgesehene präzise Antworten auf die Eröffnung mit „1♦“ sind Farbhebungen, d.h. „2♦“ und „3♦“ bzw. Antworten in Sans Atout, d.h. „1SA“, „2SA“, „3SA“. Jede dieser präzisen Antworten verneint den Besitz von vier oder mehr Karten in den Oberfarben und verspricht gleichzeitig eine bestimmte Anzahl von FL bzw. FV mit einer bestimmten Anzahl von Karten in der angestrebten Trumpffarbe, hier Karo. So bedeutet die Antwort „2♦“ auf die Eröffnung „1♦“: mindestens fünf Karten in Karo, 6-10FV, in keiner Oberfarbe mehr als drei Karten. Die Antwort „3♦“ ist ähnlich, verspricht aber 11-12FV. Die Antworten in „2SA“ (11-12FL) und „3SA“ (13-14FL) sind noch genauer: Sie versprechen zudem eine ausgeglichene Verteilung ohne Oberfarbe zu viert und Stopper in den bisher nicht gebotenen Farben (hier: Pik, Coeur, Treff). Die Antwort von „1SA“ auf „1♦“ zeigt 6-10FL ohne Oberfarbe zu viert. Es kann sein, dass der Antwortende dabei eine unausgeglichene Hand hat, wenn er eine lange Farbe in Treff hält, aber nicht stark genug ist, diese mit „2♣“ (≥ 11 FL) zu reizen.

Die Punktspannen für die Antworten sind so gewählt, dass auch gegenüber einer Minimeröffnung von 12F der Kontrakt gute Chancen hat, erfüllt zu werden. Halten allerdings Eröffner und Antwortender für ihre Gebote Minimumpunktzahlen und der Kontrakt wird nicht erfüllt, so ist zumindest bei Antworten aus dem Bereich 6-10FL bzw. FV die Wahrscheinlichkeit hoch, dass der Gegner seinerseits hätte einen Kontrakt erfüllen können, dessen Wertigkeit der bietenden Partei mehr Minuspunkte eingebracht hätte als die Minuspunkte für die oder den Faller für das Nichterfüllen ihres Kontraktes (vgl. Ansage (2), S. 60f.).

Diese Überlegungen sind Grundlage der sehr strategisch ausgerichteten Kommunikation der Reizung. „Pass“ zeigt ein Blatt mit weniger als 6FL bzw. FV. Alle anderen Gebote sind forcierend. Antworten auf der ersten Stufe versprechen mindestens vier Karten in der gereizten Oberfarbe mit mindestens 6FL. Eben durch diese Unbestimmtheit der Stärke, durch das Fehlen eines oberen Grenzwertes einer präzisen Antwort, ergibt sich der forcierende Mecha-

nismus. Die oberste Priorität liegt auf der Entdeckung eines möglichen Oberfarbenfits. Bei den präzisen Antworten ist dieser für gewöhnlich ausgeschlossen. Bei den unpräzisen erfolgt die Eingrenzung des eigenen Blattes später. Antworten in einer neuen Farbe auf der ersten Stufe sind forcierend für eine Runde. Eine Antwort auf der zweiten Stufe ohne Sprung (vgl. Ansage (3), S. 61f.) – bei der Eröffnung „1♦“ kann dies nur „2♣“ sein – ist Selbstforcing. Ein einfacher Sprung, d.h. das Auslassen einer Bietstufe, in eine neue Farbe durch den Antwortenden (hier: „2♥“, „2♠“, „3♣“) verspricht mindestens sechs Karten in der gereizten Farbe mit mindestens zwei Karten aus der Menge Ass, König, Dame und mindestens 18FL. Der Verlust des Bietraumes durch die freiwillige Aufgabe einer ganzen Bietstufe ist hier gerechtfertigt durch die Übermittlung der Information, dass zumindest Vollspiel gespielt werden kann (mindestens 30FL gemeinsam), und mit der Untersuchung eines möglichen Schlemms (12 bzw. 13 Stiche ansagen) begonnen werden kann. Ein doppelter Sprung, d.h. das Auslassen zweier Bietstufen, in eine neue Farbe durch den Antwortenden (hier: „3♥“, „3♠“) entspricht bezüglich der erforderlichen Farblänge (7er-Länge) denen einer Sperreroöffnung, kann aber etwas schwächer sein: 5-8F.

(50) Antwort auf eine Eröffnung mit „1♦“³¹

mögliche Ansa-gen	Bedeutung im System FORUM D	
	Punktstärke	Verteilung
Pass	FL/FV < 5	beliebig
1♥/1♠	FL/FV ≥ 6	♥ ≥ 4/ ♠ ≥ 4
1SA	FL = 6-10	♥♠ < 4
2♣	FL ≥ 11	♣ ≥ 4
2♦	FV = 6-10	♥♠ < 4, ♦ ≥ 5 ³²
2♥/2♠/3♣	FL ≥ 18, ♥/♠/♣ ≥ AD	♥ ≥ 6/ ♠ ≥ 6/ ♣ ≥ 6
2SA	FL = 11-12, Halt in ♠+♥+♣	♥♠ < 4
3♦	FV = 11-12	♥♠ < 4, ♦ ≥ 5
3♥/3♠	F = 5-8, gute Farbe, Defensivstich = 0	♥ ≤ 1, ♠ < 4
3SA	FL = 13-14, Halt in ♠+♥+♣	♥♠ < 4
4♣ bis 7SA	nicht vorgesehen	

³¹ Zum besseren Verständnis dieser Tabelle findet sich ein analoger Entscheidungsbaum zur Antwort auf eine Eröffnung mit „1♣“ im Abschnitt 6.2.4., S. 120.

³² Bei einer Eröffnung mit „1 in Oberfarbe“ verspricht eine Hebung des Antwortenden dieser Farbe auf „2 in der eröffneten Oberfarbe“ wenigstens 3 Karten. Das liegt daran, dass für einen Fit gemeinsam 8 Karten benötigt werden und der Eröffner bei einer Eröffnung mit „1 in Oberfarbe“ bereits 5 Karten versprochen hat.

Süd hält 9FL ($\spadesuit A$, $\heartsuit A$, fünfte Karte in \heartsuit) mit fünf Karten in der Farbe Coeur. Er erfüllt damit die Anforderungen für eine Antwort auf der ersten Bietstufe. Gemäß der Priorität, einen Oberfarbenfit zu suchen, bietet er „1 \heartsuit “, der Redeturn geht wieder auf West über.

Ansage (5): West passt

(47.5) Obwohl West zu Beginn der Reizung schon gepasst hatte, darf er dennoch den Bridgeregeln gemäß in der zweiten Bietrunde ein Gebot abgeben. Das System schränkt diese Möglichkeit allerdings ein. Wests Blatt ist durch sein „Pass“ zu Beginn der Reizung bereits auf folgende Kriterien eingegrenzt: Er wird eine Hand haben, die sich zwischen 0-11F bewegt und dazu keine lange Farbe mit guten Werten in dieser Farbe halten.

Mögliche Gebote, deren Kriterien West auch ohne konstruktive Eröffnungsstärke (vgl. (47.1), S. 60) erfüllen könnte (s. (51)), wären „1 \spadesuit “ (9-12FL, mindestens fünf Karten in Pik), „2 \clubsuit “ (9-10F, mindestens sechs Karten in Treff). „Kontra“ zeigt auch in diesem Fall die nicht gereizten Farben, hier also definitiv – da es sich nur um zwei Farben handelt – Pik und Treff mit 10-11F, da West 12F bereits durch sein anfängliches „Pass“ verneint hat.

(51) Gegenreizung nach einer Eröffnung mit „1 \diamond “ und der Antwort „1 \heartsuit “

mögliche Ansagen	Bedeutung im System FORUM D	
	Punktstärke	Verteilung
Pass	keine der u.a. Kriterien erfüllt	
Kontra	Informationskontra: 10-11 F	$\spadesuit \clubsuit \geq 4$
1 \spadesuit	a) FL = 9-12, gute Farbe b) FL = 9-12	a) $\spadesuit \geq 5$ b) $\spadesuit \geq 5$, sehr unausgeglichen
1SA	nicht vorgesehen/ Kriterien durch „Pass“ verneint	
2 \clubsuit	F = 9-10	$\clubsuit = 6$
2 \diamond bis 7SA	nicht vorgesehen/ Kriterien durch „Pass“ verneint	

West erfüllt keine dieser Kriterien und passt. Damit ist Nord wieder an der Reizung.

Ansage (6): Nord's Wiedergebot „2 \heartsuit “

(47.6) Nord kann nun sein zweites Gebot abgeben. Da er selber eröffnet und sein Partner geantwortet hat, wird bei seinem zweiten Gebot von einem Wie-

dergebot gesprochen. Oft ist schon mit dem Wiedergebot des Eröffners klar, ob seine Partei über einen Fit in Oberfarbe verfügt oder nicht. Süd hatte auf die Eröffnung „1♦“ durch Nord mit „1♥“ geantwortet. Da ein Oberfarben-fit für die Strategie des Spiels besonders wichtig ist, sollte Nord seinem Partner direkt anzeigen, dass er selber in der vorliegenden Hand mindestens vier Karten in der Farbe Coeur hält – und seine Partnerschaft damit über einen Coeurfit verfügt. (52) zeigt neben den Möglichkeiten, einen Fit anzuzeigen, auch alle anderen durch das System FORUM D vorgesehenen Reizungen nach der angegebenen Bietsequenz.

„Pass“ ist nicht vorgesehen, da es sich bei der Antwort „1♥“ um eine neue Farbe und somit um ein forcierendes Gebot handelt. Es ist möglich, dass Nord/Süd nicht über die erfahrungsgemäß erforderliche Anzahl von Punkten verfügen: Nord hat zumindest 12F bzw. 13FL, Süd mindestens 6FL, zusammen möglicherweise weniger als 20FL. Dieses Risiko ist aber gering. Sollte der erzielte Kontrakt, wenn beide Seiten Minimum halten, tatsächlich nicht erfüllt werden können, ist es häufig der Fall, dass die Gegenseite etwas hätte erfüllen können. Die Minuspunkte, die hier ein Faller kostet, sind oft niedriger als das negative Ergebnis, das beim Erfüllen eines Kontraktes durch den Gegner erzielt worden wäre.

(52) Wiedergebot des Eröffners nach der Reizung „1♦ Pass 1♥ Pass“

mögliche Ansagen	Bedeutung im System FORUM D	
	Punktstärke	Verteilung
Pass	nicht vorgesehen, da „1♥“ forcierend ist	
1♠	FL ≤ 20	♥ < 4, ♦♠ ≥ 4
1SA	FL = 12-15	♥♠ < 4, ausgeglichen
2♣	FL ≤ 19	♥♠ < 4, Zweifärber mit ♦ ≥ ♣
2♦	FL = 13-16	Einfärber ♦
2♥	FV = 13-16	♥ ≥ 4
2♠	FL = 20-22	♥ < 4, Zweifärber mit ♠ < ♦
2SA	FL = 19-20	♥♠ < 4, ausgeglichen
3♣	FL = 20-22	♥♠ < 4, Zweifärber mit ♦ ≥ ♣
3♦	FL = 17-19	Einfärber ♦
3♥	FV = 17-19	♥ ≥ 4
3♠ bis 4♦	nicht vorgesehen	
4♥	FV ≥ 20	♥ ≥ 4
4♠ bis 7SA	nicht vorgesehen	

Nord kann seine Unterstützung in der Farbe Coeur anzeigen, indem er diese Farbe bietet bzw. hebt. Eine einfache Hebung („2♥“) zeigt, neben mindestens vier Karten in dieser Farbe, 13-16FV, eine Hebung im Sprung („3♥“) 17-19FV und eine Hebung im Doppelsprung („4♥“) mindestens 20FV. Weitere Aussagen über die Verteilung werden hierbei nicht gemacht. Wichtig ist es, dem Partner zum einen den Fit (vgl. 4.2.2, S. 44) anzuzeigen und zum anderen eine klare Aussage über die eigene Stärke zu machen. Damit hat in diesem Fall der Antwortende die Möglichkeit zu erkennen, welche Prämie von der gemeinsamen Punktstärke her angestrebt werden sollte. Erfahrungsgemäß werden für das Erfüllen eines Oberfarbenvollspiels gemeinsam 27FV benötigt (vgl. (30)). Hält der Eröffner mindestens 20FV und erkennt selber, dass ein Vollspiel auch gegenüber einer Minimumantwort mit nur 6 bzw. 7FL Chancen hat, erfüllt zu werden, dann kann er direkt das Vollspiel ansagen („4♥“). Nach der Antwort „1♥“ erkennt Nord, dass seine Partei über einen Coeurfit verfügt und bewertet seine Hand neu. Neben den in (47.2, S. 60) festgestellten 15F erhält Nord für sein Doubleton in Treff einen Verteilungspunkt. Insgesamt hält er damit 16FV. Damit erfüllt er die Kriterien für eine einfache Hebung im Wiedergebot und bietet „2♥“, was seine Hand auf 13-16FV eingrenzt. Der Redeturn geht weiter an Ost.

Ansage (7): Ost passt

(47.7) Ost passt, übermittelt aber damit keine weitere Information. Durch die bisherige Reizung bzw. Nicht-Reizung ist sein Blatt soweit eingegrenzt, dass ein Gebot zum jetzigen Zeitpunkt und für alle weiteren Redeturns nicht sinnvoll sein kann. Es sei denn, er hat Informationen zurückgehalten, was aber für die vorliegende Arbeit ausgeschlossen werden sollte. Eine Ausnahme stellt die Ansage „Kontra“ zum Abschluss der Reizung dar, wenn ein gegnerischer Spieler der Meinung ist, der angesagte Kontrakt könne nicht erfüllt werden. Das Gleiche gilt für West.

Ansage (8): Süd forciert abermals: „3♣“

(47.8) Nachdem beide Seiten jeweils mindestens vier Karten in Coeur gezeigt haben, wird der Endkontrakt normalerweise in der Farbe Coeur sein (aus turnierstrategischen Gründen könnte dennoch in einer anderen Denomination ge-

spielt werden; so zählt bei gleicher erzielter Stichzahl ein Sans Atout-Kontrakt 10 Punkte mehr in der Endabrechnung). Alle weiteren Gebote, die nicht die Farbe Coeur beinhalten, sind dadurch forcierend und dienen dazu herauszufinden, welche Prämie angestrebt werden kann und auf welcher Stufe Coeur gespielt wird.

Da Nord seine Hand bereits auf maximal 16FV eingegrenzt hat, macht es für Süd nur dann Sinn weiterzureizen, wenn er über mindestens 11FV verfügt, weil für ein Vollspiel erfahrungsgemäß 27FV benötigt werden. Mit 6-10FV sollte Süd daher passen bzw. „3♥“ als Abschluss bieten, um den Gegner daran zu hindern, eventuell doch noch eine Gegenreizung zu tätigen. Dies würde sich für Süd anbieten, wenn er über eine unausgeglichene Hand bzw. mehr als vier Karten in Coeur verfügte. „4♥“ wäre ebenfalls ein Abschlussgebot mit der zusätzlichen Information, dass Nord-Süd über genügend Punkte für ein Vollspiel in Oberfarbe verfügen. Wenn Süd eine Hand mit 11-12FV hält, sollte er Nord zum Vollspiel einladen.

Es bieten sich zwei Möglichkeiten an: Mit dem Gebot „2SA“ fordert er Nord auf, mit Maximum „4♥“ zu bieten und mit Minimum „3♥“. Hat Süd eine spezifische Schwäche in einer Nebenfarbe, d.h. er hält mindestens drei Karten in einer Farbe mit wenigstens zwei Verlierern, die nicht Coeur ist und daher nicht zum Trumpf erklärt werden soll, so kann er diese Farbe auf der niedrigsten möglichen Stufe bieten (hier wären dies die Gebote „2♠“, „3♣“, „3♦“). Ein solches Gebot wird als Versuchsgebot bezeichnet. Er zeigt dann in der gereizten Farbe eben solch eine spezifische Schwäche und fordert seinen Partner auf, mit einem passenden Blatt, das diese Schwäche abdeckt, das Vollspiel anzusagen bzw. im negativen Fall, „3♥“ zu bieten.

Mit einem Blatt, das wenigstens 15FV enthält, sollte Süd einen Schlemmversuch unternehmen. Auch hier kann er sich erst einmal bei seinem Partner nach dessen Stärke mittels „2SA“ (Minimum oder Maximum der bisher gezeigten Stärke) bzw. nach Hilfe in einer spezifischen Farbe (s.o.) erkundigen.

(53) Die zweite Ansage des Antwortenden nach „1♦ Pass 1♥ Pass 2♥“

mögliche Ansgen	Bedeutung im System FORUM D	
	Punktstärke	Verteilung
Pass	FV = 6-10	
2♠	FV ≥ 11, ♠ ≥ 2 Verlierer	♠ ≥ 3
2SA	FV ≥ 11	Beliebig
3♣	FV ≥ 11, ♣ ≥ 2 Verlierer	♣ ≥ 3
3♦	FV ≥ 11, ♦ ≥ 2 Verlierer	♦ ≥ 3
3♥	FV ≤ 10	unausgeglichen bzw. ♥ > 4
3♠	FV ≥ 15, Kontrolle in ♠	
3SA	nicht vorgesehen	
4♣	FV ≥ 15. Kontrolle in ♣	
4♦	FV ≥ 15, ♦ Ass oder ♦ König, keine Kontrolle in ♣	
4♥	FV = 13-16	
4♠	nicht vorgesehen	
4SA	Roman Key Card Blackwood ♥, Kontrollen in ♣, ♦, ♠	
5♣ bis 7SA	nicht vorgesehen	

Eine weitere Möglichkeit besteht darin, dass Süd sein Schlemminteresse direkt zeigt, indem er ein „Kontrollgebot“ (Cue-bid) abgibt. Ein Kontrollgebot ist ein Gebot, das in der gereizten Farbe zumindest eines der folgenden vier Phänomene aufweisen sollte: Ass oder Chicane, König oder Singleton. Ein Ass und eine Chicane sind Erstrundenkontrollen, da ein Stich in dieser Farbe direkt für die eigene Partei gewonnen werden kann. Könige und Singleton sind somit Zweitundenkontrollen. Der Sinn besteht darin, frühzeitig festzustellen, ob ein Schlemm, bei dem mindestens zwölf Stiche erzielt werden müssen, angesagt werden kann oder nicht. Wenn sich herausstellt, dass weder Nord noch Süd in einer bestimmten Farbe eines der vier o.a. Phänomene aufweisen, können sie nicht verhindern, dass die Gegner zumindest zwei Stiche in dieser Farbe erzielen. Bei einem Schlemm dürfen sie aber maximal einen Stich abgeben. In diesem Fall wäre es besser, das Vollspiel so niedrig wie möglich anzusagen, um das Risiko, nicht zu erfüllen, gering zu halten. Zusatzprämien gibt es im Erfüllungsfall in der Farbe Coeur für „4♥“, „6♥“, „7♥“. Bei „5♥“ erhält das allein spielende Team im Erfüllungsfall die gleiche Prämie wie bei „4♥“, wenn diese mit einem Überstich erfüllt würden (vgl. (15c), S. 28). Dass Süd in einer bestimmten Farbe eine Kontrolle hält, kann er in der vorliegenden Situation durch einen Sprung in eine Farbe, die nicht Coeur ist, anzeigen (hier: „3♠“, „4♣“,

„4♦“). Dabei wird zu der positiven Information „ich halte eine Kontrolle in der gereizten Farbe“ möglicherweise auch eine negative übermittelt. Das niedrigste, d.h. die als nächste zu bietende Kontrolle ist bei der Farbe Coeur Pik (bei Karo wäre es Coeur, bei Pik wäre es Treff).

Wird ein Kontrollgebot, das nach dem Bietstand als nächstes möglich wäre, ausgelassen, so bedeutet dies, dass der bietende Spieler in der ausgelassenen Farbe eben keine Kontrolle hält. Sein Partner kann dann durch einen Blick in seine Karten direkt beurteilen, ob ein Schlemm noch möglich ist oder nicht. Hält er nämlich in dieser Farbe ebenfalls keine Kontrolle, bietet er einfach die potenzielle Trumpffarbe (hier Coeur) und beendet damit den Schlemmversuch seines Partners.

Diese Kontrollgebote gehören (ebenso wie die weiter oben beschriebenen Versuchsgebote) zu einer Menge von Geboten, die in der Bridgeterminologie als künstliche Gebote bezeichnet werden. Künstlich deswegen, weil der Bietende nicht unbedingt Karten in der gebotenen Farbe halten muss, was die angenommene natürliche Bedeutung eines Gebotes wäre. Künstliche Gebote sind systemgemäß forcierend. Der Mechanismus von künstlichen Geboten wird später im Zusammenhang mit der Griceschen Implikaturtheorie erläutert. Solch ein Gebot muss durch den Partner des Bietenden alertiert³³ werden, um den Gegner auf den künstlichen Charakter dieses Gebotes aufmerksam zu machen. Der Gegner darf sich dann beim Alertierenden zu der Bedeutung des künstlichen Gebotes erkundigen. Die Bridgeregeln sehen vor, dass alle Spieler den gleichen Wissensstand über die Reizung haben bzw. Zugang zu deren Bedeutung erhalten. Wenn Süd selber so stark ist, dass die Information, ob sein Partner Minimum oder Maximum hält bzw. eine bestimmte Nebenfarbe kontrolliert, nicht wichtig ist, dann kann er sich direkt mit „4SA“ („Roman Key Card Blackwood“) nach Nords Key Cards erkundigen. Key Cards sind die vier Asse und der Trumpf-König, hier ♥König. Darauf würde Süd ebenso künstlich antworten: „5♣“ = 0 oder 3 Karten aus der Menge Asse und ♥König, „5♦“ = 1 oder 4, „5♥“ = 2 ohne ♥Dame, „5♠“ = 2 mit ♥Dame.

³³ „Ein Hinweis darauf, dass, die Gegner möglicherweise eine Erklärung benötigen. Seine Form kann durch die regulierende Instanz festgelegt werden.“ (TBR 2007: 3). Vgl. hierzu auch die Anmerkungen in 5.2, S. 89.

Auch Süd kann nach der Hebung durch Nord seine Hand neu bewerten. Neben den 8F erhält Süd für zwei Doubletons (Pik und Karo) 2FV. 1L in Coeur entfällt, dafür wird die fünfte Coeurkarte, weil es sich hierbei um die gemeinsam neunte Trumpfkarte handelt, mit 2FV bewertet. Damit hält Süd 12FV. Das ist genug, um gegenüber mindestens angenommenen 13FV beim Partner zum Vollspiel einzuladen. Wegen der Schwäche in Treff bietet Süd „3♣“. Er zeigt dadurch eine für das Vollspiel in Coeur mindestens einladende Hand mit einer Schwäche in der Farbe Treff. Hielte Nord auch solch eine Schwäche, könnte der Gegner von Anfang an drei Stiche in Treff erzielen und die Wahrscheinlichkeit, dass Nord/Süd den Kontrakt „4♥“ erfüllen können, wäre gering: Sie dürften keinen weiteren Stich verlieren.

Ansage (9): West passt

(47.9) West passt und leitet dadurch den Redeturn an Nord weiter.

Ansage 10: Nord sagt den Endkontrakt „4♥“ an

(47.10) Nord hat laut Bietsystem die folgenden Möglichkeiten, auf das letzte Gebot seines Partners zu reagieren:

(54) Weiterreizung nach dem Verlauf „1♦ Pass 1♥ Pass 2♥ Pass 3♣ Pass“

mögliche Ansgen	Bedeutung im System FORUM D	
	Punktstärke	Verteilung
Pass	nicht vorgesehen, da „3♣“ forcierend ist	
3♦	nicht vorgesehen	
3♥	keine ♣ Werte	
3♠	♣ Werte, ♠ Cue-bid (♠ Kontrollgebot)	
3SA	nicht vorgesehen	
4♣	Kontrolle in ♣, keine Kontrolle in ♠	
4♦	♣ Werte, Kontrolle in ♦, keine in ♠	
4♥	♣ Werte	
4♠ bis 7SA	nicht vorgesehen	

Die Ansage „Pass“ wird durch das System ausgeschlossen, da es sich bei dem letzten Gebot des Partners um ein künstliches Gebot handelte, und der bisherige Verlauf der Reizung die Farbe Coeur als Trumpffarbe vorsieht. Süd hat sich bei Nord nach Werten in der Farbe Treff erkundigt. Sinnvolle Werte in diesem Zusammenhang sind Kürzen (Chicane, Singleton, Doubleton) bzw.

hohe Karten (Ass, König) in Treff. Hat Nord keine Unterstützung in Treff, bietet er Coeur auf der niedrigst möglichen Stufe (hier: „3♥“) und verneint diese dadurch. Hält Nord eine für den bisherigen Reizungsverlauf sehr gute Hand, so kann er seine Unterstützung in Treff und sein gutes Blatt durch ein Kontrollgebot („3♠“, „4♣“, „4♦“) mitteilen, für den Fall, dass Süd ursprünglich an einem Schlemm interessiert war. Nord hält eine Hand mit Werten in Treff, aber ohne Zusatzstärke und bietet daher „4♥“. Der Redeturn ist damit wieder bei Ost.

Ansage 11: Ost passt

(47.11) Ost passt und leitet den Redeturn weiter an Süd.

Ansage 12: Süd passt

(47.12) Durch das letzte Gebot von Nord, „4♥“, ist klar, dass Nord/Süd zumindest ein Vollspiel spielen werden. Da die Reizung schon sehr viel Bierraum eingenommen hat, sind die verbliebenen Möglichkeiten für Süd sehr eingeschränkt:

(55) Weiterreizung nach dem Verlauf „1♦ Pass 1♥ Pass 2♥ Pass 3♣ Pass 4♥“

mögliche Ansagen	Bedeutung im System FORUM D	
	Punktstärke	Verteilung
Pass	Abschluss	
4♠	Kontrolle in ♠	
4SA	Roman Key Card Blackwood ♥	
5♣	Kontrolle in ♣, keine in ♠	
5♦	Kontrolle in ♦, keine in ♠ und ♣	
5♥ bis 7SA	nicht vorgesehen	

Mittels „4SA“ kann sich Süd nach den Key Cards erkundigen; „4♠“, „5♣“ und „5♦“ sind Kontrollgebote. Kontrollgebote sind beispielsweise dann sinnvoll, wenn Süd eine Chicane hält. Dann hilft die Frage nach den Key Cards nur bedingt. Die Antwort auf die Frage nach den Key Cards enthält nur Angaben über die Anzahl der Key Cards, nicht aber darüber, in welcher Farbe diese Key Cards sich befinden. In der aktuellen Reizung erkennt Süd, dass seine Partei maximal zusammen über 28FV verfügt. Das ist in der Regel zu wenig für einen Schlemm. Denn bei einem Schlemm darf die alleinspielende Partei entweder nur einen Stich (Endkontrakt hier dann „6♥“) oder gar keinen Stich

(Endkontrakt hier dann „7♥“) verlieren. Dafür werden erfahrungsgemäß wenigstens 33FV bzw. 37FV gemeinsam benötigt. Daraus ergibt sich, dass abhängig von der Bietstufe bzw. von den jeweils zu erzielenden Stichen auch die Anzahl der Verluststiche vorgegeben ist. Im aktuellen Beispiel („4♥“) bedeutet dies, dass Nord/Süd bereits jetzt 10 Stiche gewinnen müssen und lediglich 3 Stiche verlieren dürfen.

Süd bietet daher „Pass“ und beendet nach dem System die Reizung für seine Partei. Diese Ansage ist in diesem Fall absolut nicht forcierend und wird deswegen auch als Abschlussansage bezeichnet. Der Redeturn ist damit ein weiteres Mal bei West.

Ansage (13): West passt – Ende der Bietrunde

(47.13) West sagt ebenfalls „Pass“: Nach dem dritten aufeinander folgenden „Pass“ – nachdem einmal eröffnet wurde – ist die Reizung nach den Bridge-regeln beendet. Süd ist der Alleinspieler in dem Kontrakt „4♥“, West muss ausspielen.

Sollte sich im späteren Spielverlauf herausstellen, dass Nord/Süd niedriger gereizt haben, als das Potenzial ihrer Karten ermöglicht hätte, dann erhalten sie im Spielergebnis unter Umständen weniger Punkte, als wenn sie den möglichen Endkontrakt angesagt hätten. Würden sich im Nachhinein beispielsweise 12 Stiche für Nord/Süd ergeben (Notation 4♥+2), dann bedeutete dies 480 Pluspunkte für sie. Hätten sie „6♥“ „ausgereizt“, wären es 980 Pluspunkte gewesen. Es gibt keine Garantie dafür, dass in jeder Austeilung immer der bestmögliche Endkontrakt angesagt wird. Die in (30), S. 45, aufgeführten Erfahrungswerte sind allerdings sehr verlässlich und gewährleisten in der Regel ein positives Spielergebnis. Selbst wenn in einem einzigen Ausnahmefall mehr möglich gewesen wäre, so ist es besser, nicht das Risiko hierfür einzugehen, wenn im Gegenzug in mehreren Austeilungen ein zu hoher Endkontrakt gespielt würde. Bestünde das tatsächliche Potenzial des aktuellen Beispiels in 11 Stichen für Nord/Süd mit Coeur als Trumpffarbe, dann erzielten Nord/Süd mit „4♥“ und einem Überstich (Notation 4♥+1) 450 Pluspunkte, hingegeben bei einem Faller in „6♥“ (Notation 6♥-1) 50 Minuspunkte.

4.3.3.2 Die eigentliche Spielrunde

Für den Spieler, der als Erster eine Karte spielen muss, West, stellt sich der folgende Informationsstand dar, den er für die Entscheidung, welche Karte er ausspielen soll, nutzen muss. Sein Partner hatte während des gesamten Bietprozesses gepasst und somit keine direkte Information abgegeben. Die einzige Ableitung, die möglich ist, ist die, dass er von den Punkten oder der Farbqualität nicht stark genug war, etwas zu bieten. Über Nord's Hand weiß er, dass dieser wenigstens drei Karten in Karo und vier Karten in Coeur mit 13-16FV hält. In der Farbe Treff sollte Nord kurz (maximal ein Doubleton) sein oder hohe Karten halten, weil er Süds Frage nach Unterstützung in eben dieser Farbe durch das Gebot „4♥“ bejahte. Süd hält wenigstens vier Karten in Coeur und drei oder mehr Karten in Treff von sehr schlechter Qualität. Außerdem wird er 11-12FV halten, denn er war nicht stark genug, um selber auf das Gebot „2♥“ von Nord „4♥“ zu bieten oder einen Schlemm zu untersuchen. Auf Grund dieses Wissenstandes bietet sich für West nur ein Ausspiel mit seiner aktuellen Hand an: ♦A. Der Vorteil dieses Ausspiels liegt darin, dass das ♦A vermutlich den ersten Stich gewinnen wird und West weitere Informationen dadurch erhält, dass Nord (der Dummy) seine 13 Karten auf den Tisch legen muss. Weiterhin erhält West danach Informationen aus den beiden Karten, die Ost und Süd zum ersten Stich hinzugeben müssen. Ein weiterer Vorteil ist, dass West mit ♦K, der dann höchsten verbliebenen Karte in Karo, diese Farbe kontrolliert.

Der weitere Spielverlauf könnte folgendermaßen sein. West (LHO) spielt das ♦Ass aus. Nord (Dummy) legt seine Karten offen auf den Tisch. Süd (Alleinspieler) verlangt von Nord, die ♦4 zu legen, Ost (RHO) signalisiert mit seiner kleinsten ♦Karte (♦2), dass er kein Interesse an der Fortsetzung dieser Farbe hat, Süd spielt ♦7.

West ist weiter am Spiel und wechselt auf Treff. Süd gewinnt mit dem Ass des Dummys diesen Stich und spielt weiter von der Position des Dummys ♥König, danach ♥Dame. Nach einer weiteren Runde, die er mit ♥Ass in seiner eigenen Hand gewinnt, spielt Süd ♦10. West gewinnt diesen Stich mit ♦König und wechselt danach wieder auf Treff. Diesen Stich gewinnt Ost mit einer hohen Karte in Treff und spielt ♠Buben. Süd gewinnt den Stich mit ♠A.

Den nächsten Stich gewinnt der ♠König des Dummys, nachdem Süd ♠9 spielte. Die dritte Runde in Pik gewinnt Süd, indem er mit einem seiner beiden verbliebenen Trümpfe sticht. Ebenso sticht der Dummy mit seinem letzten Trumpf die dritte Runde in Treff. Den vorletzten Stich gewinnt die ♦Dame des Dummys, auf die Süd sein letztes Treff spielt. Der letzte Stich wird von dem letzten Trumpf des Alleinspielers gewonnen.

Damit haben Ost/West drei Stiche erzielt (zwei Stiche in Karo und einen in Treff) und Nord/Süd zehn Stiche. Der Kontrakt ist damit erfüllt worden. Nord/Süd erhalten in Nichtgefahr dafür 420 Punkte. Dieses ist nach Ansicht aller Hände das optimale Ergebnis für Nord/Süd. Auch Ost/West hätten kein günstigeres Ergebnis für ihre Seite erzielen können, ohne dass Nord/Süd einen Fehler in der Biet- oder Spielphase gemacht hätten. Der Übersichtlichkeit halber wird im Folgenden davon ausgegangen, dass alle Spieler sich gegenseitig unterstellen, keine Spielfehler zu machen.

Vieles hängt beim Spiel Bridge von der Spielphase ab. Da diese nicht Gegenstand dieser Untersuchung ist, wurde auf ein komplexeres Beispiel, das die Bedeutung und den Facettenreichtum der Spielphase hätte verdeutlichen können, verzichtet. Das weiter oben beschriebene, ausgeklügelte Prämiensystem verführt die Spieler dazu, das Potenzial ihrer Karten soweit auszureizen, dass die meisten Spiele auf der Kippe stehen. Häufig entscheidet ein einziger Stich mehr oder weniger über Sieg oder Niederlage. *„Das Spiel der Karte ist deshalb von ebenso großer Bedeutung wie die Reizung“* (Auhagen 1990: 120).

Es scheint zunächst, dass der Alleinspieler den Gegenspielern gegenüber im Vorteil ist, da er die Karten seines Partners sieht. Aber auch die Gegner sehen die Karten des Dummys offen auf dem Tisch liegen. Zudem haben sie die Möglichkeit, über Signale wie beispielsweise „High-Low“ (vgl. S. 10f.) Informationen auszutauschen. Dazu kommen die Hinweise aus der Reizung, deren Übermittlung das Untersuchungsthema dieser Arbeit darstellt. Dies alles trägt zu dem folgenden Phänomen bei: *„Beim Spiel der Karte [d.h. während der Spielphase] ist das Glücksmoment weitgehend ausgeschaltet, und die beträchtliche Spannweite im individuellen Können kommt zum Tragen“* (Auhagen 1990: 120).

Für das in diesem Abschnitt gezeigte Beispiel wurde absichtlich eine überschaubare, einfache Austeilung gewählt. Eine ausführlichere Darstellung

der Reizung und des Spielverlaufs erfolgt im Abschnitt 8 (Analyse einer Teilung).

III. Kommunikationsebenen des Bietens

Im vorigen Kapitel wurden die Grundzüge im Bridge dargestellt. Wenn auf ein beliebiges Gebot eines Spielers A nacheinander die Ansage „Pass“ durch die anderen drei Spieler erfolgt, so ist die Partei des Spielers A verpflichtet, mit gemeinsamen Karten eine bestimmte Anzahl von Stichen zu erzielen. Zusätzlich dazu, dass der Bietende erklärt, eine bestimmte Anzahl von Stichen erzielen zu können, gibt er durch ein Gebot oder eine andere Ansage indirekt auch Informationen an die Mitspieler. Diese beiden Kommunikationsebenen, die direkte (Ebene 1) und die indirekte (Ebene 2), werden in diesem Kapitel untersucht.

Die Bietphase besteht in einer Aneinanderreihung von Ansagen. Jede Ansage ist ein Sprechakt in einem besonderen konventionellen Rahmen. Form und Bedeutung werden allein durch die Spielregeln festgelegt. Da jede Ansage nur unter bestimmten Bedingungen erfolgen kann und ein klares konventionelles Ergebnis hat, eignet sich die Austinsche Sprechakttheorie zur Beschreibung der Reizung. Um die (vordergründige) Bedeutung einer Ansage zu beschreiben, müssen die Gelingenbedingungen vollständig spezifiziert werden.

Anders als bei natürlichsprachlichen Äußerungen lassen die Bridgeregeln vordergründig nur eine Interpretation für jede Ansage zu. Im zweiten Teil dieses Kapitels wird gezeigt, dass, wenn nach einem so genannten System gespielt wird, die Ansagen als zweite, noch wichtigere Funktion dem Informationsaustausch über die Verteilung und Qualität der Karten dienen. Dadurch erhalten sie sekundär einen anderen Charakter, fungieren beispielsweise als Fragen oder Auskünfte. Diese Bedeutungsebene wird im Rahmen der Griceschen Implikaturtheorie behandelt.

5 Ebene 1: Die direkte Kommunikation

5.1 Austins Sprechakttheorie

Austin hat sich mit der Frage beschäftigt, wie sprachliche Äußerungen gebraucht werden, was sie bedeuten und bewirken. Seine daraus resultierenden Erkenntnisse sind als Sprechakttheorie bekannt. Austin stellt den Handlungsaspekt von Sprache in den Vordergrund. Er unterscheidet in seiner Theorie drei

Gesichtspunkte, unter denen eine Äußerung betrachtet werden kann. Ein Sprechakt besteht stets aus drei Akten, die gleichzeitig ausgeführt werden (Austin 1962: 108):

(56) Sprechakte nach Austin

- a) **locutionary act** *“which is roughly equivalent to uttering a certain sentence with a certain sense and reference, which again is roughly equivalent to ‘meaning’ in the traditional sense.”*
- b) **illocutionary act** *“such as informing, ordering, warning, undertaking, &c., i.e. utterances which have a certain (conventional) force.”*
- c) **perlocutionary act** *“what we bring about or achieve by saying something, such as convincing, persuading, deterring, and even, say, surprising or misleading.”*

Nach Austin unterliegt sprachliches Handeln bestimmten Gelingensbedingungen (Austin 1962: 14ff.):

(57) Gelingensbedingungen für Sprechakte nach Austin

- „(A.1) *There must exist an accepted conventional procedure having a certain conventional effect, that procedure to include the uttering of certain words by certain persons in certain circumstances, and further,*
- (A.2) *The particular persons and circumstances in a given case must be appropriate for the invocation of the particular procedure invoked.*
- (B.1) *The procedure must be executed by all participants, both correctly and*
- (B.2) *completely.*
- (C.1) *Where, as often, the procedure is designed for use by persons having certain thoughts or feelings, or for the inauguration of certain consequential conduct on the part of any participant, then a person participating in and so invoking the procedure must in fact have those thoughts or feelings, and the participants must intend so to conduct themselves, and further*
- (C.2) *must actually so conduct themselves subsequently.”*

Wird eine dieser Bedingungen nicht erfüllt bzw. eingehalten, ist der Sprechakt nicht korrekt ausgeführt. Nichteinhalten bzw. Verletzen der A- und

B-Bedingungen verursachen Versager: Die Handlung kommt nicht zustande.
Verletzen der C-Bedingungen führt zu Missbräuchen: Die Handlung kommt zustande, ist allerdings unaufrichtig.

5.2 Ansagen als Sprechakte

Wenn die Behauptung, bei den Ansagen im Spiel Bridge handele es sich um Sprechakte, richtig sein soll, dann müssten sich die Ansagen zum einen mittels der Dreiteilung wie in (56) analysieren lassen, zum anderen entsprechenden Gelingensbedingungen – wie in (57) beschrieben – unterliegen.

Im Gegensatz zu natürlicher Sprache sind die möglichen Äußerungen im Bridge in der Menge und der Form stark eingeschränkt: 35 Gebote (von „1♣“ bis „7SA“) und drei weitere Ansagen („Pass“, „Kontra“, „Rekontra“). In der Praxis werden beim Bieten so genannte Bietboxen verwendet. In einer Bietbox befinden sich Ansagekarten für alle Ansagen, die während der Reizphase durch die Bridgeregeln erlaubt sind. Außerdem befinden sich in der Bietbox Karten für besondere Situationen: „Alert“, „Stop“, „Turnierleitung“ (Erläuterung weiter unten). Durch das Verwenden von Bietboxen soll verhindert werden, dass durch besondere Intonation oder das Nutzen von mehreren Begriffen für eine Ansage (z.B. Herz statt Coeur) auf einem von den Bridgeregeln nicht vorgesehenen Wege Informationen übermittelt werden. Der lokutionäre Akt (56.a) besteht somit im Herausziehen einer bestimmten Ansagekarte aus der Bietbox und deren Ablage auf dem Tisch. Die Frage nach der wörtlichen Bedeutung stellt sich nicht wirklich, weil die Ansagen für sich genommen keine natürlich-sprachliche Bedeutung haben. Streng genommen besitzen sie nur auf der illokutionären Ebene Bedeutung. Es lassen sich daraus aber sinnvolle propositionale Bedeutungen rekonstruieren:

(58) Propositionale Bedeutung der Ansagen

Ansage	Proposition
Gebot: n (Bietstufe) + D (Denomination)	„wir machen 6+n Stiche, wenn D gespielt wird“
„Pass“	„ich habe dem Gesagten nichts hinzuzufügen“
„Kontra“ ³⁴	„ich erhöhe die Gewinn- bzw. Verlusterwartung“ gemäß den Prämienbestimmungen
„Rekontra“	„ich erhöhe die Gewinn- bzw. Verlusterwartung ein weiteres Mal“ gemäß den Prämienbestimmungen

Der illokutionäre Akt (56.b) besteht auf der Ebene der direkten Kommunikation (Ebene 1) bei einem Gebot in der Verpflichtung, bei Strafe durch Minuspunkte bei Fallern, eine bestimmte Anzahl von Stichen zu erzielen, falls es das höchste Gebot bleibt. Durch die Regel, mit einem Gebot gleichzeitig überbieten zu müssen, vermindert jedes Gebot den zur Verfügung stehenden Bietraum und garantiert, dass das Bieten fortgesetzt wird, da nur durch drei aufeinander folgende „Pass“ die Reizung beendet wird. Jede Ansage leitet den Redeturn vom Bietenden an seinen LHO weiter. Durch die Ansagen „Kontra“ und „Rekontra“ wird der Bietstand nicht erhöht. Sie haben aber Auswirkungen auf die Stich-Punkte (Teil- oder Vollspiel), wenn der Kontrakt mindestens erfüllt wird, und auf die Faller, wenn der Kontrakt nicht erfüllt wird. „Kontra“ kann nur auf ein Gebot des Gegners abgegeben werden, „Rekontra“ nur auf ein gegnerisches „Kontra“. Beide Ansagen werden durch ein darauf folgendes Gebot annulliert. „Pass“ bewirkt allein eine Weiterleitung des Redeturns, außer wenn zuvor ohne Gebot bereits dreimal (danach ist die Reizung beendet) oder nach einem Gebot zweimal (dann beendet das dritte „Pass“ die Reizung) in Folge gepasst worden war. Für die genaue Erfassung der Bietsituation müssen Parameter eingeführt werden. Dies geschieht im nächsten Abschnitt nach der Besprechung der für das Bieten im Bridge relevanten Gelingensbedingungen.

Auf der Ebene 1 entfällt der perlokutionäre Akt (56.c), weil sich die vorliegende Arbeit nur mit den konventionell geregelten Aspekten des Bietens

³⁴ Der englische Ausdruck für „Kontra“ lautet „double“ und besagt, dass die Gewinn- und Verlusterwartungen erhöht werden. In Anlehnung daran erhöht „redouble“ für „Rekontra“ ein weiteres Mal die Gewinn- und Verlusterwartungen.

beschäftigt, perlokutionäre Akte aber keinen Konventionen unterliegen. Als Teil der Perlokution kann die Vermittlung des kommunikativen Mehrwerts durch das Bietsystem verstanden werden. Dieser Bereich betrifft aber die indirekte Kommunikation (Ebene 2) und wird später im Rahmen der Implikaturtheorie von Grice besprochen.

In (59) sind die Gelingensbedingungen nach Austin aus (57) gemäß ihren Entsprechungen beim Bieten im Bridge aufgeführt.

(59) Gelingensbedingungen für das Bieten im Bridge

(A.1) Nutzung einer der 38 Ansagen in der zugelassenen Form.

(A.2) Die Vorbedingungen für das Bieten müssen erfüllt sein.

(B.1) Die Ansagen müssen von den Beteiligten korrekt und ...

(B.2) ... vollständig durchgeführt werden.

(C.1) Ernsthaftigkeit

(C.2) Höflichkeit und Umgangsformen

Jede Ansage stellt einen Sprechakt dar, der seinen spezifischen Gelingensbedingungen gehorcht. Zu den Gelingensbedingungen im Einzelnen:

In (A.1) wird ein *übliches konventionelles Verfahren mit einem bestimmten konventionellen Ergebnis* gefordert. Das Verfahren beim Bieten im Bridge besteht darin, eine der 38 zulässigen Ansagen in der durch das Reglement zugelassenen Form zu machen. Jede Ansage ist nur unter bestimmten Bedingungen erlaubt und führt zu einem bestimmten konventionellen Ergebnis: Weiterleitung des Redeturns, Einschränkung des Bietraums usw. Die genauen Auswirkungen werden weiter unten in der Bietanalyse mittels Parametermodell beschrieben.

Die Personen und Umstände sind angemessen (A.2), wenn alle Vorbedingungen der Ansageart (Gebot, Pass, Kontra, Rekontra) für den Spieler mit dem aktuellen Redeturn erfüllt sind. Für einen Spieler X, der in der aktuellen Spielphase etwas sagen möchte, setzt das beispielsweise voraus, dass X an der Reihe ist, etwas zu bieten. Das ist immer dann der Fall, wenn sein RHO gerade eine Ansage getätigt hat, die den Bietprozess nicht beendete, oder – für den

Fall, dass noch gar keine Ansage getätigt wurde – X der Teiler des aktuellen Spiels war.

(B.1) verlangt eine *korrekte Durchführung des Verfahrens*. Der Vortrag einer Ansage soll nach den Regeln, also bridgemäßig, erfolgen. Beim Bieten mit Bietboxen ist darunter zu verstehen, dass ein Spieler sich für seine Ansage ausnahmslos der Bietkarten dieser Box bedient.

(B.2) fordert von den Spielern *Vollständigkeit in der Durchführung des Verfahrens*. Es reicht hierbei nicht aus, auf eine der sich in der Bietbox befindenden Karten zu zeigen. Vollständigkeit wird durch das Herausziehen der entsprechenden Ansagekarte und das Ablegen auf dem Tisch erreicht. Werden keine Bietboxen verwendet, wäre eine Ansage beispielsweise unvollständig, wenn sie nur die Denomination, aber keine Bietstufe enthielte.

Drei Karten der Bietbox, die in direktem Zusammenhang mit der Bedingung (B.2) stehen, wurden bisher noch nicht besprochen: „Alert“, „Stop“, „Turnierleitung“. Die Karte mit der Aufschrift „Alert“ muss von dem Partner eines Spielers, der ein künstliches Gebot abgegeben hat, seinem rechten Gegner gezeigt werden. Ohne Bietboxen wird statt des Zeigens der Alertkarte einmal auf den Tisch geklopft: *„Ein Hinweis darauf, dass die Gegner möglicherweise eine Erklärung benötigen“* (TBR 2007: 3). RHO darf sich dann bei dem Partner des Bietenden, in der bei diesem Turnier erlaubten Verkehrssprache, nach der besonderen Bedeutung dieses Gebotes erkundigen. Bei jedem Sprung – einem Gebot, bei dem mindestens eine Bietstufe ausgelassen wird, die zum Bieten oder Überbieten ausgereicht hätte (z.B. „2♠“ statt „1♠“ über den aktuellen Bietstand von „1♦“) – soll der Bietende vor seiner Ansage die Karte mit der Aufschrift „Stop“ und erst dann sein Gebot auf den Tisch legen. Ohne Bietboxen sagt der Bietende „Stop“ und im direkten Anschluss daran sein Gebot. LHO darf dadurch frühestens 10 Sekunden danach eine Ansage machen. Dieses Prozedere hat eher strategische Gründe, die hier nicht weiter erläutert werden. Die Karte „Turnierleitung“ sollte bei jeder Regelwidrigkeit auf den Tisch gelegt werden, um das Spiel solange zu unterbrechen, bis der Turnierleiter erscheint und eine Entscheidung dazu fällt.

Die Bedingungen (C.1) und (C.2) haben keine Auswirkungen auf das Zustandekommen eines Sprechaktes in natürlicher Sprache. Ebenso verhält es sich bei den C-Bedingungen des Spieles Bridge. Insofern sind sie für diese

Arbeit irrelevant. Zur Vollständigkeit sei an dieser Stelle aber angemerkt, dass in den Bridgeregeln (TBR 2007: §72-74) eine bestimmte Einstellung, d.h. Ernsthaftigkeit in der Anwendung der Regeln und ein gewisses Verhalten, d.h. Höflichkeit und angemessene Umgangsformen, verlangt werden. Bei wiederholter Zuwiderhandlung kann es sogar zum Ausschluss des betreffenden Spielers für das laufende Turnier kommen bzw. eine längere Sperre verhängt werden.

Jeder Verstoß gegen die Gelingensbedingungen in (59.A) und (59.B) ist ein Verstoß gegen die Bridgeregeln und wird mit den in den Turnier-Bridgeregeln dafür vorgesehenen Maßnahmen bedacht.

Ein Fehler der Bedingung (A.1) ist es, wenn ein Spieler ein Gebot oberhalb der siebten Bietstufe abgibt (z.B. „8♣“, TBR 2007: §38A): *„Kein Spielen eines Kontrakts von mehr als sieben ist jemals zulässig.“*

Hält sich ein Spieler in der Reizung nicht an die vorgesehene Reihenfolge und bietet, obwohl er nicht dran ist, verletzt er die Bedingung (A.2), weil er nicht die verlangte angemessene Person ist (TBR 2007: §30A.):

„Hat ein Spieler außer Reihenfolge gepasst, bevor irgendein Spieler geboten hat, muss der schuldige Spieler das nächste Mal passen, wenn er an der Reihe ist anzusagen, und §23³⁵ kann zur Anwendung kommen. [...].“

Ein Spieler kann allerdings auch eine Regelwidrigkeit durch eine Ansage in Reihenfolge begehen, wenn er die in (B.1) geforderte Bedingung der korrekten Durchführung des Verfahrens verletzt, indem er ein Gebot abgibt, das den Bietstand nicht erhöht (TBR 2007: §18D.): *„Ein Gebot, das das letzte vorangegangene Gebot nicht überbietet, ist ein ungenügendes Gebot.“*

Eine Verletzung der Bedingung (B.2) ist es beispielsweise, wenn ein Spieler versäumt, das künstliche Gebot seines Partners zu alertieren (TBR 2007: §20F.5.a)):

³⁵ „[...] Wenn das Spiel beendet ist, erkennt der Turnierleiter einen berechtigten Score zu, wenn er meint, die schuldige Seite habe durch die Regelwidrigkeit einen Vorteil erlangt.“

„Ein Spieler, dessen Partner eine falsche Auskunft gegeben hat, darf den Fehler nicht während der Reizung korrigieren, und er darf in keiner Weise andeuten, dass ein Fehler gemacht worden ist. ‚Falsche Auskunft‘ beinhaltet hier sowohl das Versäumnis, wie von den Durchführungsbestimmungen gefordert zu alertieren (bzw. zu annoncieren), als auch ein Alert (bzw. eine Annonce), das die Durchführungsbestimmungen nicht verlangen.“

Verglichen mit den Sprechakten natürlicher Sprache fällt auf, dass beim Bridge ein Verstoß gegen Gelingensbedingungen sofort geahndet, im günstigsten Fall keine Strafe ausgesprochen wird, sofern niemand zu Schaden gekommen ist. In fast allen Fällen wird eine Regelung getroffen, durch die der Spielablauf fortgesetzt werden kann. Nur in Ausnahmefällen wird ein Spiel abgebrochen, dann allerdings zu Lasten der schuldigen Seite. Der Grund dafür ist, dass der Sinn von Bridge im Verfahren selber liegt. Bridge wird um des Spielens willen gespielt, ein frühzeitiges Abbrechen würde dem zuwider handeln. Jeder Spieler hat sich durch die Teilnahme an einem Bridgespiel auch zur Einhaltung der dafür geltenden Regeln verpflichtet.

Wenn jemand im Gegensatz dazu auf eine Wette nicht eingeht, indem er nicht etwas wie „*die Wette gilt*“ sagt, dann kann ihn niemand dafür bestrafen, weil es nicht verboten ist. Wenn er nicht wetten möchte, dann wettet er nicht. Wenn allerdings jemand gerichtlich dazu verurteilt wird, sich bei jemandem zu entschuldigen, dann muss es sich dabei um eine Entschuldigung handeln, die dem konventionellen Verfahren einer Entschuldigung entspricht. Zu dem Verfahren einer Verurteilung gehört auch die Vollstreckung des Urteils. In der Welt außerhalb von Bridge muss also unterschieden werden zwischen Verfahren, hinter denen ein Gelingenszwang steht, und Verfahren, die zwar misslingen können, aber keine weiteren Auswirkungen auf den Anwender haben. Bei der Reizung im Bridge gehört die Verpflichtung zur Erfüllung der Gelingensbedingungen zum Spielablauf dazu.

5.3 Bietanalyse mittels Parametermodell

Um das Verfahren des Bietens im Bridge in Modellform darstellen zu können, müssen zunächst fünf Parameter eingeführt werden. Diese Parameter dienen dazu, die Vorbedingungen für die beteiligten Spieler und die möglichen Ansa-

gen sowie das konventionelle Ergebnis einer Ansage zu bestimmen. Die fünf Parameter und ihre jeweilige Bedeutung sind in (60) aufgeführt:

(60) Liste der Parameter und ihrer Bedeutung für das Bieten im Bridge

Parameter	Bedeutung
nächster Bieter	Spieler, der als Nächster mit dem Bieten an der Reihe ist.
Bietstand	Gebot, das in der bisherigen Reizung das höchste ist.
Passezähler (Passe-#)	Zähler, der angibt, wie oft in Folge zuvor gepasst wurde.
Kontra-/ Rekontrazähler (K-/ R-#)	Zähler, der bei „1“ einen kontrierten, bei „2“ einen rekontrierten Bietstand anzeigt.
potenzieller Alleinspieler (P.A.S.)	Spieler aus der Partei mit dem höchsten Gebot, der die darin enthaltene Denomination als Erster geboten hat; der P.A.S. wird am Ende der Reizung zum Alleinspieler, von dieser Position werden auch Ausspieler und Dummy bestimmt.

Bevor mittels der hier genannten Parameter die Reizung aus (47), S. 60, untersucht wird, werden diese im Folgenden besprochen. Zu Beginn der Reizung haben die Parameter folgende Ausgangswerte:

(61) Ausgangswerte vor der ersten Bietrunde

	nächster Bieter	Bietstand	Passe-#	K-/ R-#	P.A.S.
Situation	Teiler/ LHO	0SA	-1	0	∅

Vor der ersten Bietrunde weist die Tabelle für den Parameter *nächster Bieter* den neutralen Eintrag „Teiler“ auf. Unabhängig von der Spielposition (Nord, Ost, Süd, West) ist der jeweilige Verteiler der Karten des aktuellen Spiels als Erster zu einer Ansage nach den Bridgeregeln verpflichtet. Danach ist es der jeweilige LHO des aktuellen Bieters. Im Rahmen eines Bridgeturniers werden ausschließlich zu Beginn die Karten gemischt. Damit mehrere Spieler in aufeinander folgenden Spielrunden mit den gleichen Karten und den gleichen Voraussetzungen spielen können, werden so genannte Boards verwendet. Dadurch ist eine objektive Vergleichbarkeit der Spielergebnisse der teilnehmenden Turnierpaare gegeben, durch die am Ende des Turniers die Sieger ermittelt werden können. Ein Board enthält Fächer für die Karten der vier Spieler

mit den Aufschriften Nord, Ost, Süd, West und ein zusätzliches Fach für das Formular, auf dem das Spielergebnis eingetragen wird. Auf dem Board ist außerdem die Gefahrenlage für beide Spielachsen (Nord/Süd, Ost/West) vorgegeben sowie gekennzeichnet, welcher Spieler die Position des Teilers in diesem Spiel einnimmt.

Der *Bietstand* enthält den Eintrag „0SA“. Dieser Ausdruck, der so nicht in den Bridgeregeln existiert, simuliert das Prinzip, dass jeder Spieler, der etwas bieten möchte, gleichzeitig überbieten muss. Der Bietstand besteht aus zwei Komponenten (Zahl und Denomination) und entspricht dem aktuell höchsten Gebot. Der Anfangswert „0SA“ ist so gewählt, dass ein Spieler mit dem niedrigsten Gebot, das die Bridgeregeln gestatten („1♣“), unmittelbar überbieten kann.

Der *Passezähler* steht auf „-1“, um die Besonderheit zu Beginn der Reizung zu berücksichtigen, dass, falls bis dahin noch niemand eröffnet hatte, auch nach dreimaligem „Pass“ der vierte Spieler das Recht zu eröffnen hat. Denn für alle Parameter gilt, dass der Passezähler nicht auf „3“ stehen darf, da die Reizung sonst beendet wäre. Sollte dies passieren, bevor ein Spieler ein Gebot abgegeben hat, gilt dieses Spiel als beendet. Es gibt dann keinen Alleinspieler, das Spielergebnis lautet „durchgepasst“ bzw. „Ø“. Aus diesem Grund ist der Ausgangswert für den Parameter *potenzieller Alleinspieler* „Ø“.

Der Eintrag für den *Kontra-/Rekontrazähler* muss „0“ sein, da die Ansage „Kontra“ einen Bietstand verlangt, der ungleich null ist, und die Ansage „Rekontra“ ein Kontra voraussetzt. Für jeden weiteren Schritt (Akt) gelten je nach Ansageart folgende Bedingungen:

(62) Bedingungen für ein Gebot

	nächster Bieter	Bietstand	Passe-#	K-/R-#	P.A.S.
Voraussetzung	B	$N-A < n-a$ [$\leq 7-SA$]	≤ 2	beliebig	X
Akt	B: „n-a“				
Ergebnis	LHO von B	n-a	0	0	B, falls „a“ noch nicht geboten, sonst unverändert

Wenn ein Spieler „B“ ein Gebot „n-a“ abgeben möchte, muss er den bisherigen Bietstand „N-A“ überbieten. N bedeutet Bietstand/ Zahl, A steht für Bietstand/ Denomination. Für die angegebene Formel gilt: $N-A < n-a$ gdw $N < n$ oder $N = n$ und $A < a$. Eine weitere Voraussetzung ist, dass nicht alle seine Mitspieler vor ihm gepasst haben. Daher muss der Passezähler „< 3“ betragen. Der Kontra-/ Rekontrazähler spielt als Voraussetzung für ein Gebot keine Rolle. Ein Gebot von „B“ hat das folgende, konventionelle Ergebnis: Der linke Gegner von „B“ muss als Nächster eine Ansage machen, der Passezähler und der Kontra-/ Rekontrazähler haben den Wert „0“ (das bedeutet, die Reizung geht weiter, und der Gegner darf kontrieren), der bisherige Bietstand ist erhöht (jetzt „n-a“). Auswirkungen auf den Parameter potenzieller Alleinspieler hat das Gebot von „B“ dann, wenn er damit den Gegner überbietet (damit wechselt der potenzielle Alleinspieler von der gegnerischen zu seiner eigenen Partei) oder, wenn der potenzielle Alleinspieler sein Partner war, Bestandteil des Gebotes „n-a“ eine Denomination ist, die sein Partner in der bisherigen Reizung nicht als Erster in seiner Partnerschaft geboten hat. In diesem Fall wird „B“ zum potenziellen Alleinspieler. Hatte B „a“ als Erster geboten, dann bleibt er potenzieller Alleinspieler.

(63) Bedingungen für die Ansage „Pass“

Für die Ansage „Pass“ ist die einzige Voraussetzung, dass der Passezähler kleiner als „3“ ist. „Pass“ hat als konventionelles Ergebnis, falls der Passezähler nicht vorher auf „2“ stand (63.c), dass der Passezähler um den Wert „1“ (in (63.a) von „0“ auf „1“, in (63.b) von „1“ auf „2“) erhöht wird, und der Redeturn an den linken Gegner weitergegeben wird.

(63.a) Passezähler = „0“

	nächster Bieter	Bietstand	Passe-#	K-/R-#	P.A.S.
Voraussetzung	B	beliebig	< 3, hier = 0	beliebig	beliebig

Akt B: „Pass“

Ergebnis	LHO von B	unverändert	1	unverändert	unverändert
-----------------	--------------	-------------	---	-------------	-------------

(63.b) Passezähler = „1“

	nächster Bieter	Bietstand	Passe-#	K-/R-#	P.A.S.
Voraussetzung	B	beliebig	< 3, hier = 1	beliebig	beliebig

Akt B: „Pass“

Ergebnis	LHO von B	unverändert	2	unverändert	unverändert
-----------------	--------------	-------------	---	-------------	-------------

(63.c) Passezähler = „2“

	nächster Bieter	Bietstand	Passe-#	K-/R-#	P.A.S.
Voraus.	B	beliebig	< 3, hier = 2	beliebig	beliebig

Akt B: „Pass“

Ergebnis	{}	unverändert	{}	unverändert	unverändert
Endstand	{}	unverändert	{}	unverändert	Alleinspieler: P.A.S. Ausspieler: LHO/P.A.S. Dummy: Partner/P.A.S.

In (63.c) erhöht die Ansage „Pass“ durch B den Passezähler auf „3“. Damit ist die Reizphase beendet. Die Parameter nächster Bieter und Passezähler spielen für den weiteren Spielverlauf keine Rolle mehr und sind daher mit „{}“ gekennzeichnet. Das aktuelle Ergebnis wird zum Endstand. Der aktuelle Bietstand entspricht dem Endkontrakt, je nach Eintrag im Parameter Kontra-/Rekontrazähler ohne (bei „0“), mit Kontra (bei „1“) oder mit Rekontra (bei „2“). Der bisherige potenzielle Alleinspieler wird zum Alleinspieler, sein linker

Gegner spielt zu Beginn der Spielphase aus. Der Partner des Alleinspielers wird zum Dummy.

(64) Bedingungen für die Ansage „Kontra“

	nächster Bieter	Bietstand	Passe-#	K-/R-#	P.A.S.
Voraussetzung	B	> 0SA	< 3	0	aus Gegenpartei von B

Akt B: „Kontra“

Ergebnis	LHO von B	unverändert	0	1	unverändert
-----------------	-----------	-------------	---	---	-------------

Wenn der Spieler B kontrieren möchte, müssen folgende Bedingungen erfüllt sein: Der Passezähler darf nicht den Wert „3“ aufweisen, der Bietstand muss höher als „0SA“ sein. Die gegnerische Partei stellt den potenziellen Alleinspieler, da ausschließlich ein Gebot des Gegners nach den Bridgeregeln kontriert werden darf. Das konventionelle Ergebnis eines Kontras besteht in der Erhöhung des Kontra-/ Rekontrazählers auf den Wert „1“, der Reduzierung des Passezählers auf den Wert „0“ (wenn er diesen Wert nicht ohnehin aufgewiesen hatte) und der Abgabe des Redeturns an den linken Gegner von B. Auf den Bietstand und den potenziellen Alleinspieler hat die Ansage „Kontra“ keine Auswirkungen.

(65) Bedingungen für die Ansage „Rekontra“

	nächster Bieter	Bietstand	Passe-#	K-/R-#	P.A.S.
Voraussetzung	B	> 0SA	< 3	1	aus Partei von B

Akt B: „Rekontra“

Ergebnis	LHO von B	unverändert	0	2	unverändert
-----------------	-----------	-------------	---	---	-------------

Damit der Spieler „B“ „Rekontra“ bieten kann, muss der potenzielle Alleinspieler aus der eigenen Partei sein und der Kontra-/ Rekontrazähler den Wert „1“ aufweisen. Dies ist gleichbedeutend mit dem Sachverhalt, dass der Gegner einen Kontrakt, der von einem Spieler aus der Partei von „B“ angesagt wurde, kontriert hat. Denn damit ein Spieler „wir gewinnen doch“ erwidern

kann, muss der Gegner erst „ihr verliert“ gesagt haben (vgl. (58)). Das konventionelle Ergebnis besteht darin, dass der Kontra-/ Rekontrazähler nach einem „Rekontra“ den Wert „2“ aufweist. Ansonsten führt das „Rekontra“ zu dem gleichen konventionellen Ergebnis wie das „Kontra“: In der möglichen Reduzierung des Passezählers auf „0“ und der Abgabe des Redeturns an den linken Gegner.

Die folgende Tabelle (66) zeigt die Reizung aus (47), S. 60, mittels der oben besprochenen Parameter in analytischer Form.

(66) Bietanalyse

Sprechakt		Ergebnis					Biet- runde
Bieter	Ansage	nächster Bieter	Biet- stand	Passe-#	Kontra-/ Rek.-#	P.A.S.	
{}	{}	Teiler	0SA	-1	0	Ø	Start
W	Pass	N	0SA	0	0	Ø	1. BR
N	1♦	O	1♦	0	0	N	1. BR
O	Pass	S	1♦	1	0	N	1. BR
S	1♥	W	1♥	0	0	S	1. BR
W	Pass	N	1♥	1	0	S	2. BR
N	2♥	O	2♥	0	0	S	2. BR
O	Pass	S	2♥	1	0	S	2. BR
S	3♣	W	3♣	0	0	S	2. BR
W	Pass	N	3♣	1	0	S	3. BR
N	4♥	O	4♥	0	0	S	3. BR
O	Pass	S	4♥	1	0	S	3. BR
S	Pass	W	4♥	2	0	S	3. BR
W	Pass	N	4♥	3	0	S	4. BR
Bieter	Ansage	nächster Bieter	Bietstand	Passe- #	K-/ Rek.-#	P.A.S.	Biet- runde
{}	{}	{}	Endkon- trakt: 4♥	{}	0	A.S: S Aussp.: W Dummy: N	Ende

Der Zeile „Start“ sind die konventionellen Ausgangswerte der fünf Parameter zu entnehmen: Der erste Bieter ist nach den Bridgeregeln der „Teiler“, der Bietstand ist künstlich auf „0SA“ gesetzt, der Passezähler zu Anfang auf „-1“, der Kontra-/ Rekontrazähler auf „0“ und der potenzielle Alleinspieler auf „Ø“.

In (47), S. 60, ist West der Teiler, der damit auch die erste Ansage macht. West bietet „Pass“. In der Welt von Bridge handelt es sich bei dem „Pass“ um eine Äußerung. Bezogen auf die in (56), S. 83, beschriebenen Sprechakte nach Austin entspricht die Ansage „Pass“ dem illokutionären Akt. Die illokutionäre Kraft, die dem Sprechakt „Pass“ durch West innewohnt, bewirkt die Weiterleitung des Redeturns an Nord, die Beibehaltung der aktuellen Werte der Parameter Bietstand („0SA“), Kontra-/ Rekontrazähler („0“), potenzieller Alleinspieler („Ø“) und die Erhöhung des Passezählers auf „0“. Der Tabelle ist außerdem zu entnehmen, dass Wests Sprechakt geglückt ist. Er erfüllt die Vorbedingungen (A.2) und nutzt eine von 38 Möglichkeiten (A.1) in der dafür vorgesehenen Form (B.1 und B.2). Das Gleiche gilt für alle weiteren in der Tabelle aufgeführten Sprechakte. Mit dem letzten Sprechakt, Wests „Pass“ zu Beginn der vierten Bietrunde, endet die Reizung, da dadurch der Passezähler auf „3“ erhöht wird. Der aktuelle Bietstand „4♥“ ohne Kontra oder Rekontra („0“) wird damit zum Endkontrakt, der aktuelle potenzielle Alleinspieler Süd wird Alleinspieler, sein linker Gegner West spielt zu Beginn der Spielphase aus, Süds Partner Nord wird in diesem Spiel zum Dummy.

In diesem Abschnitt wurde gezeigt, dass es sich bei den Ansagen beim Bieten im Bridge tatsächlich um Sprechakte handelt und was ihre konventionellen Bedingungen und Ergebnisse sind. Der nächste Abschnitt soll zeigen, wie anhand von Grices Implikaturtheorie und zum Bridge gehörender strategischer Überlegungen der indirekte Informationsaustausch zwischen den Mitspielern mit Hilfe des Bietsystems funktioniert.

6 Ebene 2: Die indirekte Kommunikation

Im Folgenden wird die Hypothese entwickelt, dass sich die Ebene, auf der mit Hilfe eines Bietsystems kommuniziert wird, im Rahmen der Griceschen Implikaturtheorie analysieren lässt.

Die Spieler interagieren beim Bridge in verschiedenen Kommunikationsrahmen. Der Rahmen des Gesprächs wird durch das Gricesche Kooperationsprinzip geregelt, der Bridgerahmen durch die Bridgeregeln. Für die Kommunikation zwischen den Spielern gilt als zusätzlicher und eigentlich wichtigerer Rahmen das Bietsystem. Dadurch müssen sich die bietenden Spieler drittens an die Regeln des Bietsystems halten. Dabei bewirken die Anwendung der Bridgeregeln und eines Bietsystems sowie das Spielen nach einer auf Gewinn ausgerichteten Strategie die Etablierung zusätzlicher Konversationsmaximen, die neben den von Grice genannten allgemeinen Maximen auf die Bietsituation bezogene spezifische Implikaturen erlauben. Die Ansagen beim Bridge erhalten ihre gewöhnliche Bedeutung, entsprechend der wörtlichen Bedeutung bei Grice, aus den Bridgeregeln. Implikaturen leiten sich daraus ab, dass sich die Beteiligten an alle drei Regelsysteme (Kooperationsprinzip, Bridgeregeln, Bietsystem) halten. Die Implikaturen sind daher nicht reine konversationelle Implikaturen, sondern ‚konversationell-bridgellich-bietsystemische Implikaturen‘.

Bevor auf die Erweiterung der Griceschen Theorie um zusätzliche Maximen eingegangen wird, werden zunächst die Kernaussagen der Griceschen Implikaturtheorie dargestellt. Bei dem Bezug der Theorie von Grice auf das Bieten im Bridge handelt es sich um einen ganz speziellen Anwendungsfall. Das Hauptgewicht der Analyse liegt auf den nicht-konversationellen Maximen, die im Folgenden noch eingeführt werden. Für den Vergleich ist es unerheblich, wie in der sprachwissenschaftlichen Forschung mit den Standardmaximen umgegangen wird. Weiterentwicklungen und Nachfolgeüberlegungen wie beispielsweise die Reduzierung der vier Konversationsmaximen auf eine (Sperber/Wilson 1995) bewegen sich auf einer anderen Ebene. Deshalb wird in der vorliegenden Arbeit ausschließlich der Bezug zu der klassischen Theorie hergestellt.

6.1 Grice' Implikaturtheorie

Laut Grice gelten für Gespräche bestimmte Prinzipien, an deren Einhaltung sich die Interpretation der Kommunikation durch die Beteiligten orientiert. Das alles zusammenfassende Steuerungselement nennt Grice Kooperationsprinzip (Grice 1975: 45):

(67) Kooperationsprinzip

“Make your conversational contribution such as is required, at the stage at which it occurs, by the accepted purpose or direction of the talk exchange in which you are engaged.”

Konversationelle Kooperation betrifft in erster Linie die Beachtung von Grice' vier Maximen (Qualität, Quantität, Relation, Modalität), aber auch Fälle der offenen Missachtung, in denen der Sprecher eine offensichtliche Verletzung einer Maxime kommunikativ instrumentalisiert. Die vier Maximen sind wie folgt definiert (Grice 1975: 45f.):

(68) Konversationsmaximen

Die Qualitätsmaxime

“‘Try to make your contribution one that is true’ – and two more specific maxims:

- 1. Do not say what you believe to be false.*
- 2. Do not say that for which you lack adequate evidence.”*

Die Quantitätsmaxime

- “1. Make your contribution as informative as is required (for the current purposes of the exchange).*
- 2. Do not make your contribution more informative than is required.”*

Die Maxime der Relation

“‘Be relevant.’”

Die Maxime der Modalität

“*Be perspicuous*’ – and various maxims such as:

1. *Avoid obscurity of expression.*
2. *Avoid ambiguity.*
3. *Be brief (avoid unnecessary prolixity).*
4. *Be orderly.*”

Bei Gesprächen gibt es oftmals Unterschiede zwischen dem, was gesagt wird, und dem, was als gemeint gilt: In aller Regel ist das, was jemand sagt, sehr viel weitergehend gemeint, als der Wortlaut hergibt und wird auch entsprechend interpretiert.

Funktionierende Kommunikation setzt zwingend voraus, dass die daran Beteiligten ihre Beiträge als kooperativ (im Wesentlichen auf einander bezogen, „echt“ und interpretierbar) betrachten, d.h. dass die Beteiligten einander unterstellen – und vermitteln – dass sie das Gricesche Kooperationsprinzip einhalten. Unter dieser Bedingung (Grundbedingung für koordinierte Kommunikation) sind alle Äußerungen mit Implikaturen behaftet. Das heißt, sie werden so gemeint und so interpretiert, als würden sie dem Kooperationsprinzip genügen. Das ergibt in aller Regel einen kommunikativen „Mehrwert“ über das Gesagte hinaus bzw. gelegentlich eine Uminterpretation des wörtlich Gesagten. Grice zeigt mit seiner Implikaturtheorie, wie dieser informationelle Mehrwert erklärt und beschrieben werden kann. Die Maximen können eingehalten oder auch verletzt werden. Was gesagt wird, wird immer so interpretiert, als würden die Maximen eingehalten bzw. die offen verletzten gerade nicht eingehalten. Auf diese Weise entstehen konversationelle Implikaturen: nämlich Schlussfolgerungen, die sich aus dem Gesagten ergeben, wenn angenommen wird, dass die Spielregeln der Kommunikation eingehalten werden. Im folgenden Beispiel sei unterstellt, dass alle genannten Maximen beachtet werden:

(69) Sprecher 1 (S1): Wie ist denn das Spiel Frankreich gegen England ausgegangen?

Sprecher 2 (S2): Als ich fünf Minuten vor Schluss aus dem Haus musste, stand es 1:0 für England. Wie es genau ausgegangen ist, weiß ich aber nicht.

Wenn S1 annimmt, dass sich S2 an die Maximen hält, wird er implizieren, dass die Antwort von S2 stimmt, so ausführlich ist, wie es ihm möglich ist, relevant ist (sich tatsächlich auf dieses Spiel bezieht), eindeutig ist. Da S2 keinen Anlass gibt, daran zu zweifeln, kann er darauf bauen, dass S1 genau das impliziert.

Betrachtet werden außerdem die Fälle, bei denen der Sprecher offensichtlich eine Maxime missachtet. Als Beispiel hierfür steht (70):

(70) Sprecher 1 (S1): Wollen wir nicht endlich mal den Keller aufräumen?

Sprecher 2 (S2): Wie geht es eigentlich deiner Mutter?

Bei dem Beispiel (70) handelt es sich um eine Verletzung der Maxime der Relation. Weil S2 nicht auf die Frage von S1 eingeht und damit offensichtlich gegen die Maxime der Relation verstößt, impliziert er, dass er die Frage von S1 nicht beantworten will und somit nicht bereit ist zu kooperieren. Mittels seiner eigenen Frage definiert er, was seiner Meinung nach stattdessen relevant sein kann.

Die Kommunikation per konversationellen Implikaturen unterliegt bestimmten Voraussetzungen (Levinson 1983: 113). Zum einen müssen Sprecher (S) und Adressat (A) das Kooperationsprinzip befolgen und davon ausgehen, dass der Gesprächspartner das Gleiche annimmt. Sie müssen Kenntnis von der wörtlichen Bedeutung des geäußerten Satzes (p) haben. Beide müssen ausreichend Situationskenntnis besitzen, um zu wissen, dass z.B. die offensichtliche Missachtung einer Maxime mit dem Wunsch geschieht, das Kooperationsprinzip auf eine andere Weise einzuhalten. Somit ist in diesem Kontext nicht die wörtliche Bedeutung, sondern etwas anderes (q) gemeint. (71) (zitiert nach Grice 1975: 50) zeigt in Modellform das Zustandekommen einer konversationellen Implikatur:

- (71) Zustandekommen einer konversationellen Implikatur q
- (i) “He [S] has said that p ;
 - (ii) there is no reason to suppose that he [S] is not observing the maxims, or at least the CP [co-operative principle];
 - (iii) he [S] could not be doing this unless he [S] thought that q ;
 - (iv) he [S] knows (and knows that I [A] know that he [S] knows) that I [A] can see that the supposition that he [S] thinks that q IS required;
 - (v) he [S] has done nothing to stop me [A] thinking that q ;
 - (vi) he [S] intends me [A] to think, or is at least willing to allow me [A] to think, that q ; and so he [S] has implicated that q .”

6.2 Erweiterung der Theorie

Für die Anwendung der Griceschen Theorie der Implikaturen auf die Bietphase im Kartenspiel Bridge müssen verschiedene Kommunikationsrahmen unterschieden werden, weil der gegebene Rahmen Einfluss auf die Einhaltung des Kooperationsprinzips und die Anwendung der Maximen nimmt. Der akzeptierte Zweck (*accepted purpose*) der Kommunikation beim Bridge ist es, Bridge zu spielen. Jegliche andere Kommunikation ist während einer Austeilung verboten.

(72) Kommunikationsrahmen bei der Bietphase eines Bridgespiels

Rahmen 0: Gespräch

Rahmen 1: Turnierbridge

Rahmen 2: Bietsystem

Im Rahmen des Gesprächs (Rahmen 0) gilt das allgemeine Kooperationsprinzip für Gespräche und die allgemeine Kommunikation in der angegebenen Form. Mit der Einigung einer Gruppe darauf, gemeinsam Bridge zu spielen, treten zu den Maximen die besonderen Bestimmungen der Bridgeregeln. Die Umstände, unter denen Menschen Bridge spielen, und der Zweck, weshalb Bridge gespielt wird, sind sehr unterschiedlich. Um den Untersuchungsgegenstand dennoch klar zu definieren, wird Folgendes für die Rahmen 1 und 2 angenommen:

(73) Voraussetzungen für die Rahmen 1 und 2

V1: Es wird Turnierbridge gespielt.

V2: Die beteiligten Personen besitzen eine hohe bridgeloche Kompetenz.

V3: Bluffs sind ausgeschlossen.

Mit der Entscheidung, Turnierbridge zu spielen (Rahmen 1), verpflichten sich die Teilnehmer, die Bestimmungen der Turnier-Bridge-Regeln und der Turnierordnung anzuerkennen. Die Turnier-Bridge-Regeln des Deutschen Bridge-Verbandes entsprechen denen des Weltbridgeverbandes und können daher als allgemein gültig angesehen werden. Sie definieren jeden im Zusammenhang mit einem Bridgeturnier stehenden Sachverhalt und geben dem Turnierleiter Anweisungen im Falle einer Abweichung von den Regeln durch einen Teilnehmer. Die Eingrenzung auf Turnierbridge ermöglicht es, jeden erdenklichen Sachverhalt im Zusammenhang mit dem Bieten im Bridge auf Grundlage der Turnier-Bridge-Regeln und der Turnierordnung zu diskutieren und – wenn dafür von Bedeutung – im Rahmen dieser Arbeit darzustellen.

Durch die Eingrenzung des Untersuchungsgegenstands auf Turnierbridge kann für die beteiligten Personen außerdem vorausgesetzt werden, dass diese nicht nur Bridge spielen können, sondern sogar eine hohe bridgeloche Kompetenz besitzen. Sie beherrschen die Bridgeregeln, ihr Bietsystem (Rahmen 2) und sind in der Lage, jederzeit die richtigen Schlüsse aus dem Informationsaustausch während der Bietphase zu ziehen. Dadurch können Missverständnisse, die auf Grund mangelnder Regel- bzw. Systemkenntnisse auftreten könnten, ausgeschlossen werden. Das entspricht der angenommenen Sprachkompetenz bei Sprechern einer natürlichen Sprache, bei denen ebenfalls vorausgesetzt wird, dass sie ihre Sprache beherrschen. Auch die Konversationsmaximen sind eine Art Spielregeln, bei denen davon ausgegangen wird, dass sie unbewusst eingehalten und nur offensichtlich verletzt werden.

In Bezug auf den Bridgerahmen stellt sich die Frage, was passiert, wenn ein Spieler bewusst eine irreführende Ansage wählt, um den Gegner zu täuschen, d.h. wenn er blufft. Bei einem Bluff handelt es sich um „eine absichtliche und grob falsche Darstellung von Figurenstärke und/oder Farblänge“ (TBR: 3). Bluffs sind zwar von den Regeln grundsätzlich gestattet, allerdings gibt es Beschränkungen. Ein Bluff muss für die Gegner wie den Partner glei-

chermaßen überraschend sein. Es darf sich dabei nicht um eine verborgene oder implizite Partnerschaftsübereinkunft handeln, die entstehen kann, wenn ein Spieler in einer bestimmten Bietsituation häufig von seinem Bietsystem abweicht. Der Turnierleiter soll jeden angezeigten Bluff registrieren, um bei einem wiederholten Bluffen in derselben Situation einzuschreiten. Das Funktionieren des Informationsaustausches über ein Bietsystem hängt in hohem Maße vom Einhalten der Qualitätsmaxime und dem Vertrauen des Partners ab. Abgesehen davon, dass häufiges Bluffen durch die Bridgeregeln nicht gestattet ist, ließen sich die Äußerungen beim Bieten im Bridge unter diesen Umständen auch nicht mehr interpretieren. Da es sich bei Bluffs lediglich um Ausnahmefälle handelt, die nicht zur Veranschaulichung des Untersuchungsgegenstandes beitragen, werden diese als Möglichkeit während der Reizphase für die vorliegende Untersuchung ausgeschlossen.

Vor Turnierbeginn einigen sich die teilnehmenden Paare darauf, welches Bietsystem sie spielen. Aus Gründen der Übersichtlichkeit liegt in allen Beispielen der vorliegenden Arbeit das im ersten Kapitel beschriebene System FORUM D zu Grunde, obwohl es möglich wäre, dass Nord/Süd ein anderes Bietsystem verwenden als Ost/West. Im Rahmen der Reizphase ist als einzige Kommunikationsform das Nutzen der Bietboxen gestattet (s. S. 84).

Für den Rahmen 1 (Bridgespiel) wird die Theorie daher um die Bridge-Maxime („Spiele Bridge“) und für den Rahmen 2 (Bietsystem) um die System-Maxime („Verwende System XY“) erweitert. Im Folgenden sollen die allgemeinen Maximen auf die Bridgesituation angewandt und gezeigt werden, wie sich die beiden neuen Maximen auf die allgemeinen Gesprächsmaximen auswirken. Das Kooperationsprinzip gilt in allen drei Rahmen gleichermaßen, es wird durch die beiden zusätzlichen Maximen näher spezifiziert. Zum Kooperieren beim Bieten im Bridge gehört, dass die Bridge-Maxime und die System-Maxime eingehalten werden. Außerdem ist ein gewisses Spielniveau erforderlich. Ein Spieler, der das Spiel nicht richtig beherrscht, ist ein unzuverlässiger Spielpartner und nicht in der Lage, das Kooperationsprinzip zu befolgen.

6.2.1 Die Bridge-Maxime

In (74) wird zunächst die Bridge-Maxime vorgestellt. Danach folgt die Besprechung der Auswirkungen auf die allgemeinen Maximen bei der Anwendung der Bridge-Maxime (74a-d).

(74) Bridge-Maxime („Spiele Bridge“)

- (i) Halte die Spielregeln ein
- (ii) Spiele auf gemeinsamen Gewinn mit deinem Partner,
spiele strategisch

Die Spieler kooperieren dann, wenn sie Bridge spielen, und dazu gehört, dass sie nach den Regeln spielen, bridgespezifische strategische Überlegungen anstellen und zusammen mit dem Partner auf Gewinn spielen. Da es sich beim Bieten im Bridge nicht wie bei den von Grice diskutierten Fällen um deklarative Äußerungen handelt, sondern um Ansagen, die Erklärungen, Selbstverpflichtungen usw. sind, geht es hierbei nicht um einen Wahrheitsgehalt. Die Maxime der Qualität setzt voraus, dass die Ansagen ernsthaft gemeint sind. Die Turnierregeln verlangen, dass ein Spieler dem Spiel genügend Aufmerksamkeit widmet (TBR 2007: §74B.1.), das bedeutet so viel wie Einhalten der Qualitätsmaxime. Die Qualitätsmaxime ist insofern übertragbar, als im Prinzip die Maxime „Meine das, was du sagst, ernst!“ anzusetzen ist – eine natürliche Erweiterung der Qualitätsmaxime, die mit Austins „Aufrichtigkeitsbedingung“ (vgl. (57), S. 83) zusammenfällt. Hier lässt der Rahmen des Bridgespiels gar keinen Spielraum. Die Konsequenz (das konventionelle Ergebnis) ist die gleiche, unabhängig davon, ob der Spieler das, was er sagte, auch wirklich meinte. Im Rahmen des Bietsystems ist die aus der Einhaltung der Maxime „Meine das, was du sagst, ernst!“ abgeleitete Implikatur für das Gebot „1♠“ je nach Situation (wie weiter unten in (75) dargestellt) eine andere. Ein Gebot muss gut begründet (Systemvorgaben, Transparenz) und fundiert sein. Im Rahmen des Bridgespiels ist das konventionelle Ergebnis aber unabhängig von der Auslegung des Bietsystems immer das gleiche, nämlich die Verpflichtung – sollte dieses Gebot zum Endkontrakt werden – für die bietende Partei zu sieben Stichen mit Pik als Trumpffarbe.

(74a) Konsequenzen für die Maxime der Qualität

- (i) Biete ernsthaft
- (ii) Biete so gut du kannst
- (iii) Biete nur so, wie es deinem Kenntnisstand der Verteilung entspricht

Auf der wörtlichen Ebene hat ein Beitrag eine bestimmte Bedeutung mit einem bestimmten konventionellen Ergebnis. Die Funktion von Ansagen als Sprechakte und das Erzielen eines konventionellen Ergebnisses wurden bereits im Abschnitt 5.3 exemplarisch dargestellt. Ein Spieler kann ein Gebot abgeben, indem er die Anzahl der Stiche über dem Buch (vgl. S. 10: über „6“) und Farbe oder Sans Atout ansagt, bzw. „Pass“ oder in bestimmten Situationen „Kontra“ oder „Rekontra“. Für die Maxime der Quantität ergibt sich aus den Bridgeregeln:

(74b) Konsequenzen für die Maxime der Quantität

Mache nur eine zulässige Ansage

Auch das Prinzip, einen Beitrag zum Thema zu leisten, wird durch die Bridgeregeln gesteuert, indem sie dafür nur einen von 38 möglichen Beiträgen (Ansagen: Gebote von „1♣“ bis „7SA“, „Pass“, „Kontra“, „Rekontra“) zulassen, die zudem durch die Bietregeln nur eingeschränkt zulässig sind.

(74c) Konsequenzen für die Maxime der Relation

Vollziehe einen der durch die Regeln vorgesehenen möglichen Spielschritte:

- (i) Mache eine Ansage genau dann, wenn du an der Reihe bist
- (ii) Mache eine Ansage, für die die Gelingensbedingungen erfüllt sind

In den Bridgeregeln ist außerdem die genaue Form eines Beitrags zum Spiel definiert. Ist die Verwendung von Bietboxen vorgeschrieben, so ist eine akustische Äußerung beispielsweise ein Verstoß. Jede paraverbale (Mimik, Intonation, Geschwindigkeit, Gestik usw.) Übermittlung von Information soll ausgeschaltet sein.

(74d) Konsequenzen für die Maxime der Modalität

- (i) Halte dich an die durch die Bridgeregeln vorgegebene Form des Ansagens (z.B. mit Bietboxen)
- (ii) Gestalte deinen Beitrag neutral

6.2.2 Die System-Maxime

Von besonderem Interesse für die vorliegende Untersuchung ist das Bieten mittels Bietsystem. Denn der Informationsaustausch findet, wie im Abschnitt 3.2 gezeigt, beim Bridge vor allem auf der indirekten Ebene statt. Zu der Bedeutung auf der semantischen Ebene, auf der jede Ansage ein Sprechakt im Sinne Austins unter bestimmten Bedingungen (Bridgeregeln) mit einem klaren konventionellen Ergebnis ist, erhalten die Ansagen eine weitere Bedeutung durch zusätzliche Regeln. Diese Regeln sind Vereinbarungen einer Partnerschaft, die bei Einhaltung der Bridgeregeln relativ frei getroffen werden können. Durch die Anwendung eines Systems, das die Bedingungen, unter denen eine Ansage gemacht werden kann, stark einschränkt, erhalten die Ansagen zu ihrer eigentlichen eine zusätzliche Bedeutung. Letztere hat den Charakter einer Implikatur im Sinne von Grice, denn sie leitet sich aus der Annahme her, dass die Gesprächspartner die allgemeinen Konversationsmaximen, wie oben für das Bridgespiel spezifiziert und darüber hinaus weitere Regeln (die Bietregeln des Systems) einhalten. Das Zustandekommen einer Implikatur beim Bieten im Bridge wird am Ende dieses Abschnitts dargestellt. Vorab werden die Konsequenzen für die Konversationsmaximen bei der Anwendung der System-Maxime beschrieben.

Es könnte der Eindruck entstehen, dass es sich bei der Anwendung eines Bietsystems tatsächlich um konventionelle Implikaturen handelt. Im Unterschied zu konversationellen Implikaturen leiten sich konventionelle Implikaturen *nicht* von übergeordneten pragmatischen Prinzipien wie Maximen her, sondern sind einfach per Konvention mit bestimmten lexikalischen Einheiten oder Ausdrücken verknüpft. Das ist beim Bieten im Bridge aber nicht der Fall. Die Implikaturen sind – bis auf wenige Ausnahmen, die beim Bridge als Konventionen oder künstliche Ansagen (im weiteren Verlauf Bridgekonventionen genannt) bezeichnet werden (s.u.) – nicht fest mit einer bestimmten Ansage verknüpft. Jede Ansage kann je nach Situation eine unterschiedliche Bedeutung

haben. In (75) sind die unterschiedlichen Bedeutungen des Gebotes „1♠“ aufgeführt.

(75) Mögliche Bedeutungen des Gebotes „1♠“

Situation					Bedeutung	
					Punktstärke	Verteilung
a)	Eröffnung				FL = (12F) 13-22	♠ ≥ 5
	W	N	O	S		
	„Pass“	„Pass“	„Pass“	„1♠“		
b)	Antwort auf eine Eröffnung ohne GgR				FL ≥ 6	♠ ≥ 4
	W	N	O	S		
	„Pass“	„1♣“	„Pass“	„1♠“		
c)	Antwort auf eine Eröffnung nach GgR				FL ≥ 8	♠ ≥ 4
	W	N	O	S		
	„Pass“	„1♣“	„1♦“	„1♠“		
d)	Gegenreizung (GgR)				FL = 9-18	♠ ≥ 5
	W	N	O	S		
	„Pass“	„Pass“	„1♦“	„1♠“		
e)	Antwort auf eine Gegenreizung				F ≥ 8	♠ ≥ 4
	W	N	O	S		
	„1♣“	„1♥“	„Pass“	„1♠“		
f)	Antwort auf Informationskontra (X)				F ≤ 7	♠ ≥ 4
	W	N	O	S		
	„1♣“	„X“	„Pass“	„1♠“		

Zum besseren Verständnis sind die Beispiele a) – f) so gewählt, dass der jeweilige Teiler West ist. Der Bietverlauf ist für jedes Beispiel separat angegeben. Der mit dem Gebot „1♠“, das hier untersucht werden soll, Antwortende ist bei allen Beispielen der Spieler Süd. Diese Antwort bezieht sich auf die vorangegangene Ansage durch Nord. Beim Bieten im Bridge handelt es sich um einen Parteidialog. Nord kommuniziert auf der Systemebene mit Süd und Ost mit West. Die Antworten der Partner (hier: Nord-Süd) beziehen sich immer aufeinander und nie auf die Ansagen der gegnerischen Partner (hier: Ost-West). Die Ansagen stehen zwar immer in einer Beziehung zur Gegenpartei, können die gegnerischen Ansagen allerdings lediglich beeinflussen (die Bedeutung der Ansagen ist auf der Systemebene kontextabhängig). Für die Bedeutung des Gebotes „1♠“ ist entscheidend, ob es sich dabei um eine Eröffnung (75a), eine Antwort auf eine Eröffnung ohne eine gegnerische Reizung (75b), eine Antwort auf eine Eröffnung nach Gegenreizung (75c), eine Gegenreizung (75d), eine Antwort auf eine Gegenreizung (75e) oder eine Antwort auf ein Informationskontra (75f) handelt. Die mögliche Punktstärke kann von 0F bis

zu 22FL variieren. Im Folgenden ist für jede angesprochene Situation ein Beispiel gegeben:

(75a) <u>Eröffnung</u>	(75b) <u>Antw./Eröffnung</u>	(75c) <u>A/E nach GgR</u>
♠ A 5 4 3 2 5FL	♠ 5 4 3 2 0F	♠ 5 4 3 2 0F
♥ K D B 6F	♥ K 9 7 3F	♥ K 9 7 3F
♦ A K 7 2 7F	♦ A 10 5 4V	♦ A 10 5 4F
♣ A 4F	♣ 10 9 7 0F	♣ D 9 7 2F
22FL	7F	9F
(75d) <u>Gegenreizung</u>	(75e) <u>Antwort auf d)</u>	(75f) <u>Antw. auf „X“</u>
♠ A K B 9 7 9FL	♠ D 3 2 2F	♠ 5 4 3 2 0F
♥ 5 3 2 0F	♥ 10 9 7 3 2 0F	♥ 5 3 2 0F
♦ 9 7 5 0F	♦ A 10 5 4F	♦ 10 9 7 5 0F
♣ B 7 1F	♣ 10 9 1FV	♣ 7 2 0F
10FL	7FV	0F

Um mittels eines Bietsystems Informationen austauschen zu können, müssen beide Spieler einer Partnerschaft genaue Kenntnis ihres Bietsystems haben. Die Basis der Bietmechanismen ist das Vertrauen darauf, dass die Partner eine Ansage gleich interpretieren. Die Einhaltung des Bietsystems wird durch die System-Maxime gesteuert.

(76) System-Maxime

Verwende das Bietsystem, auf das du dich mit deinem Partner geeinigt hast

Die Spieler beachten das Kooperationsprinzip bei der Anwendung eines Bietsystems im Rahmen der Bietphase, wenn sie sich bei der Auswahl ihrer Ansagen neben den Bridgeregeln auch an die im Bietsystem formulierten Konventionen für eine Ansage halten und beim Bieten die Maximen befolgen. Für die Qualitätsmaxime bedeutet dies, dass das Blatt des aktuellen Bieters in Stärke und Verteilung den Anforderungen des Bietsystems entsprechen muss. Eine grobe Abweichung würde als Bluff gewertet. Die Auswirkungen der System-Maxime auf die Konversationsmaximen werden im Folgenden beschrieben.

(76a) Konsequenzen für die Maxime der Qualität

Mache keine Ansage, für die du keine Grundlage (nach Stärke und Verteilung deiner Karten/ Hand) hast

(76a.1)	West	Nord	Ost	Süd
	„Pass“	„1♥“	„Pass“	„2♥“
	„Pass“	?		

Nach der in (76a.1) aufgeführten Bietfolge „1♥“ durch Nord, „Pass“ von Ost, „2♥“ von Süd und „Pass“ von West, sollte Nord nur dann mit einer ausgeglichenen Verteilung weiterreizen, wenn er über mindestens 17FV verfügt. Wie in (30), S.45, gezeigt, benötigt eine Spielerachse gemeinsam erfahrungsgemäß mindestens 27FV, um ein Vollspiel in Oberfarbe erfüllen zu können. Süd hat durch sein Gebot „2♥“ mindestens drei Karten in Coeur und 6-10FV versprochen. Sollte Nord weniger als 17FV halten, bestünde rein rechnerisch keine Chance, auf die erforderliche Punktstärke zu kommen. Außerdem würden Nord/Süd, wenn sie den Kontrakt „2♥“ mit Überstich erfüllten, 140 Punkte erhalten. Genauso viele Punkte erhielten sie, wenn sie den Kontrakt „3♥“ ansagten und erfüllten. Es besteht daher keine Veranlassung, selbst wenn Nord wüsste, dass er zusammen mit Süd über 25FV verfügte und laut der Tabelle in (30), S.45, erfahrungsgemäß neun Stiche und somit den Kontrakt „3♥“ erfüllen könnte, weiterzureizen. Bei „2♥“ und „3♥“ handelt es sich um Teilkontrakte, eine Vollspielprämie in der Denomination Coeur wird erst bei mindestens zehn angesagten und erfüllten Stichen erreicht. Da dies als gemeinsames Wissen bei den Spielern vorausgesetzt werden kann, wäre eine Weiterreizung durch Nord eine Einladung zur nächst höheren Prämie und somit zum Vollspiel in Coeur. Süd würde diese Einladung mit mindestens 9FV annehmen, da er davon ausgehen kann, dass seine Partnerschaft über zumindest 26FV, wahrscheinlich aber mehr, verfügt. Hielte Nord nun weniger als die erforderlichen 17FV, würden für die Spielphase Nord/Süd mindestens 2FV fehlen, der Kontrakt wäre bei normaler Kartenverteilung zum Scheitern verurteilt. Noch gravierender könnten die Konsequenzen sein, wenn Nord geblufft hätte. Statt der erforderlichen fünf Karten in Coeur könnte er beispielsweise nur zwei halten. Ein Grundprinzip ist, dass, wenn ein Oberfarbenfit während des Bietprozesses (wie im aktuel-

len Beispiel) durch eine Partnerschaft bestätigt wurde, der Endkontrakt in dieser Oberfarbe gespielt wird. Alles, was Nord danach bietet, wird von Süd auf dieser Grundlage interpretiert und wäre somit eine Einladung zum Vollspiel oder zum Schlemm. Damit käme eine Kettenreaktion in Gang, die nicht mehr zu stoppen wäre und voraussichtlich zu einem sehr schlechten Ergebnis für Nord/Süd führen würde.

Für die Quantitätsmaxime fordert die System-Maxime, dass ein Spieler seinem Partner so viel Information wie nötig gibt, damit der beste Kontrakt gefunden wird. Dabei soll er außerdem darauf achten, dass er keine Information übermittelt, die für die aktuelle Bietsituation überflüssig wäre, um dem Gegner nicht mehr Information als nötig zu geben.

(76b) Konsequenzen für die Quantitätsmaxime

Nutze den Bietraum optimal: Gib mit deiner Ansage über deine Hand

- (i) genug Information
- (ii) nicht zu viel Information

Bei dem Beispiel (76a.1) war der Bietverlauf „1♥“ von Nord mit der Hebung von Süd auf „2♥“, die Gegenspieler passten jeweils. Wenn Nord nun 21FV hielte, könnte er davon ausgehen, dass seine Partei mit den gemeinsamen 27-31FV den Kontrakt von „4♥“ erfüllen könnte. Ein Schlemm ist nach (30), S.45, erst ab gemeinsamen 33FV ratsam, außerdem gibt es für „5♥“ (ein Kontrakt, der mit einem Maximum von 30 bis 31FV spielbar wäre) keine Extraprämie, da es sich dabei (ebenso wie bei „4♥“) um ein Vollspiel handelt. Nord weiß also, dass der Endkontrakt „4♥“ sein wird. Es ist nicht sinnvoll, dass er beispielsweise mittels eines Versuchsgebotes von „3♣“ (= Partner ich habe eine schlechte Trefffarbe, wenn du kurz in Treff bist oder aber hohe Karten in dieser Farbe hältst, dann sage „4♥“ an, andernfalls biete „3♥“) den Gegner auf seine schwache Trefffarbe aufmerksam macht. Deshalb sollte er direkt „4♥“ bieten.

Ein Beispiel für zu wenig Information ist es, wenn die Erfüllung des Kontraktes „4♥“ von der Qualität der Trefffarbe des Partners abhängt, diese Qualität aber nicht abgefragt wird. So könnte sich ein Spieler bewusst ohne

Einholung von weiterer Information (s.o.) für einen Teil- (dann „Pass“ von Nord auf „2♥“ von Süd) oder Vollspielkontrakt (dann „4♥“ von Nord auf „2♥“ von Süd) entscheiden. Das hätte zur Folge, dass die Auswahl des Endkontraktes spekulativ und die Erfüllungschancen stark vermindert wären. Diese beruhten dann nicht mehr auf einer vorhandenen Information, sondern hingen von der zufällig passenden bzw. unpassenden Kartenverteilung des Partners ab. Aus spielstrategischen Gründen sollte ein Spieler berücksichtigen, dass er mit jeder Ansage einerseits seinem Partner Informationen übermittelt, andererseits dem Gegner gleichfalls Informationen über sein eigenes Blatt gibt. Ein Abwägen der Vor- und Nachteile ist dabei ratsam.

Was in einer bestimmten Bietsituation relevant ist, richtet sich zum einen nach der gewählten Form der Eröffnung („1 in Farbe“, „1SA“, Sperreroöffnung usw.), zum anderen nach dem jeweiligen Stand der Information. So hat die „Suche“ nach einem Fit in Oberfarbe absolute Priorität (vgl. (31), S. 46).

(76c) Konsequenzen für die Maxime der Relation

- (i) Gib mit deiner Ansage über deine Hand Informationen, die an dieser Stelle relevant sind (z.B. als „Antwort“ auf eine „Anfrage“)
- (ii) nach Wichtigkeitsgesichtspunkten

Eine Eröffnung mit „1♦“ verspricht neben der erforderlichen Eröffnungsstärke mindestens drei Karten in Karo. Erfahrungsgemäß verneint es den Halt von mindestens fünf Karten in einer Oberfarbe, da das Bietsystem vorsieht, die längste Farbe (wenn dafür alle Voraussetzungen erfüllt sind) und bei gleich langen die höhere zu eröffnen. Im Falle einer Eröffnung mit „1♦“ könnte demnach der Eröffner nur dann fünf Karten in einer Oberfarbe halten, wenn er wenigstens sechs Karten in Karo daneben hielte. Es ist aber möglich, dass der Eröffner über vier Karten in einer Oberfarbe verfügt, weil er für die Eröffnung mit „1 in Oberfarbe“ fünf Karten in dieser Oberfarbe halten soll. Da die Suche nach einem Oberfarbenfit absolute Priorität hat, nennt der Partner des Eröffners, wenn er mindestens vier Karten in einer Oberfarbe hält und dazu wenigstens 6FL besitzt, diese Oberfarbe. Mit weniger als vier Karten in einer Oberfarbe gegenüber der Hand des Eröffners, der fünf oder mehr Karten in einer Oberfarbe verneint hat, ist es nahezu unmöglich, dass diese Partei acht

oder mehr Karten in einer bestimmten Oberfarbe gemeinsam hält. Aus diesen Gründen verneint beispielsweise das Gebot „1SA“ durch den Partner auf das Eröffnungsgebot von „1♦“ den Halt von mehr als drei Karten in einer Oberfarbe. Das Gebot von „1SA“ ist zwar informativer, was die Auskunft über die Punktstärke anbetrifft (6-10FL), das Anzeigen von wenigstens vier Karten in einer Oberfarbe ($FL \geq 6$) wäre aus spielstrategischen Gründen aber wichtiger gewesen.

Der vorgegebene Biestraum bietet den Spielern einen sehr eingeschränkten Rahmen für den Informationsaustausch. Deshalb gibt es niemals zwei oder mehrere Ansagen bzw. Bietsequenzen, um dieselbe Information zu übermitteln. Eine alternative Ansage ist gleichbedeutend mit einer anderen Information. Drei der Forderungen der Standardmaxime der Modalität werden bereits durch das Befolgen der Bridgeregeln eingehalten. Unklarheit im Ausdruck wird durch die Vorgabe, mit Bietboxen zu bieten bzw. durch die genau vorgegebene Form einer Ansage ausgeschlossen. Aus dem gleichen Grund ist auch die Diskussion der Untermaximen Mehrdeutigkeit und Kürze überflüssig. Allein die Forderung „Sei methodisch“ erscheint im Zusammenhang mit dem Bieten im Bridge interessant.

(76d) Konsequenzen für die Maxime der Modalität

Sei methodisch in der Anwendung deines Bietsystems

Bei der Maxime der Modalität wird von den Spielern eine methodische Anwendung des Bietsystems erwartet. Das wichtigste Prinzip ist in diesem Zusammenhang das so genannte „principle of fast arrival“. Dieses Prinzip besagt, dass bei mehreren Möglichkeiten, ein Vollspiel anzusagen, der schnellere Weg eine schwächere Hand zeigt, als wenn der langsamere (aber forcierende) gewählt würde. Der Grund liegt darin, dass der langsamere Weg mehr Möglichkeiten bietet, Informationen über das Potenzial für einen möglichen noch höheren Kontrakt auszutauschen. Gleichzeitig findet hierbei die Maxime der Quantität (76b) Anwendung („nicht zu viel Information“), weil über die langsamere Reizung nicht nur dem Partner, sondern auch dem Gegner Informationen gegeben werden. Dem Gegner sollten nur dann Informationen durch eine Reizung gegeben werden, wenn dies für die Erreichung des angestrebten Endkontrakts

wirklich notwendig ist. Sollte frühzeitig erkannt werden, dass nur ein bestimmter Endkontrakt in Frage kommt, dann sollte keine weitere Information ausgetauscht werden, sondern dieser direkt angesagt werden.

Als Beispiel dient in (76d.1) die Weiterreizung nach einer Eröffnung mit „2♠“. West könnte die folgende Hand halten:

(76d.1) mögliche Westhand bei einer Eröffnung mit „2♠“

♠ A K D 5 3 2	11FL
♥ K D 8	5F
♦ 4 3	0F
♣ A D	6F
	22FL

Die Eröffnung „2♠“ von West zeigt eine Hand mit mindestens fünf Karten in Pik, normalerweise sechs, und 20-22FL. Eine Hand, die zu stark ist, um mit „1♠“ eröffnet zu werden, denn der Partner antwortet auf eine Eröffnung mit „1 in Farbe“ erst positiv, d.h. nicht mit „Pass“, wenn er wenigstens 6FL bzw. 5FV hält. Bei der Hand von West in (76d.1) reicht bei Ost unter Umständen auch eine schwächere Hand, um gemeinsam das Vollspiel in Pik erfüllen zu können. Ost antwortet hier bereits mit wenigstens 4FL positiv, ab 5FL bzw. 5FV soll er unterhalb des Vollspiels die Reizung nicht beenden. Systemgemäß zeigt das Gebot von „4♠“ durch Ost in (76d.2) 5-10FV.

(76d.2)	<u>West</u>	<u>Nord</u>	<u>Ost</u>	<u>Süd</u>
	„2♠“	„Pass“	„4♠“	

(76d.2a) mögliche Osthand bei einer Antwort „4♠“ auf „2♠“

♠ 10 8 7 4	2V
♥ 9 7 5	0F
♦ 9 8 7	0F
♣ K 3 2	3F
	5FV

Das Bieten von „3♠“ durch Ost (76d.3) verspricht mindestens 10FV. Die Reizung in (76d.3) ist ökonomischer und bietet Ost/West die Gelegenheit, unterhalb des Vollspiels die Möglichkeiten eines Schlemms zu untersuchen.

(76d.3)	West	Nord	Ost	Süd
	„2♠“	„Pass“	„3♠“	

(76d.3a) mögliche Osthand bei einer Antwort „3♠“ auf „2♠“

♠	10 8 7 4	2V
♥	A 9 7	4F
♦	K D 7	5F
♣	K 3 2	3F
		14FV

Es gibt weitere Beispiele im FORUM D, bei denen die langsamere Reizung Stärke zeigt.

(76d.4)	West	Nord	Ost	Süd
	„1♦“	„Pass“	„2♣“	„Pass“
	„2♦“	„Pass“	„2♠“	

In (76d.4) verspricht das „verspätete“ Bieten der Oberfarbe (♠=4) Eröffnungsstärke (76d.4a). Dabei wird die Relevanzmaxime verletzt, die im Rahmen des Bietsystems für das Nennen der Oberfarbe den direkten Weg vorschreibt. Der „Umweg“ über die längere Unterfarbe (♣≥5) schöpft dagegen die Maxime der Modalität aus. Hielte Ost eine Hand mit weniger als 12F bzw. 13FL (76d.4b), müsste er die Oberfarbe direkt auf der ersten Bietstufe bieten, auch wenn die Unterfarbe länger wäre.

(76d.4a) mögliche Osthand: „2♣“

♠	10 8 7 4	0F
♥	A D 7	6F
♦	5	0F
♣	A D B 3 2	8FL
		14FL

(76-.d4b) mögliche Osthand: „1♠“

♠	10 8 7 4	0F
♥	A D 7	6F
♦	5	0F
♣	D B 5 3 2	4FL
		10FL

Die Benutzung von Codes, hier am Beispiel des Bietsystems FORUM D dargestellt, ist immer eine Verletzung der „normalen“ Maximen. Durch die Einhaltung der Systemebene kommt es außerdem zu Verstößen auf der Bridge-

ebene (Maxime der Qualität), beispielsweise durch die Verwendung einer Denomination oder Bietstufe, die (oder auf der) nicht gespielt werden soll (gegen Qualitäts- und Relationsmaxime). Ein Bietsystem arbeitet mit der offensichtlichen Verletzung der Qualitätsmaxime auf der Bridgeebene. Das ist beispielsweise dann der Fall, wenn ein Spieler wie in (47.8), S. 72f., beschrieben ein Gebot abgibt, das er nicht spielen möchte, das aber forcierend ist. Der Sinn besteht darin, durch gezieltes langsames (Unter-)Bieten spezifische Informationen zu sammeln, um den bestmöglichen bzw. lukrativsten Endkontrakt ansagen zu können. Durch das Bietsystem ist abgesichert, dass die Spieler nicht auf diesen „falschen“ Ansagen hängen bleiben, wenn das System richtig angewendet wird. Damit werden die eigentlichen Bietregeln nicht außer Kraft gesetzt, weil letztendlich doch der, strategisch betrachtet, richtige Endkontrakt gespielt wird. Ein anderes Beispiel ist das bewusste Überbieten und das damit verbundene Akzeptieren von Minuspunkten. Dieser Fall wird unten in (89), S.133f. erläutert. Es kann günstiger sein, selber einen Kontrakt zu spielen, der nicht zu erfüllen ist, als den Gegner einen Kontrakt spielen zu lassen, den dieser erfüllen wird: wenn durch das Nichterfüllen weniger Minuspunkte erzielt werden, als der Gegner durch seinen zu erfüllenden Kontrakt erhalten hätte.

Die folgende Übersicht in (77) fasst den bisherigen Abschnitt zusammen. Das Kooperationsprinzip gilt in allen Rahmen. Im Rahmen 0 (Gespräch) wird es durch die allgemeinen Maximen spezifiziert. Im Rahmen 1 (Bridgespiel) werden sie durch die Anwendung der Bridge-Maxime und im Rahmen 2 (Bietsystem) durch die Anwendung der System-Maxime modifiziert.

(77) Übersicht aller beim Bieten im Bridge involvierter Maximen

Kooperationsprinzip: Make your conversational contribution such as is required, at the stage at which it occurs, by the accepted purpose or direction of the talk exchange in which you are engaged.			
Rahmen 0: Gespräch			
		Rahmen 1: Bridgespiel Zusätzliche Bridge-Maxime („Spiele Bridge“) (i) Halte die Spielregeln ein (ii) Spiele auf gemeinsamen Gewinn mit deinem Partner, spiele strategisch	Rahmen 2: Bietsystem Zusätzliche System-Maxime Verwende das Bietsystem, auf das du dich mit deinem Partner geeinigt hast
		Konsequenzen aus der Bridge-Maxime	Konsequenzen aus der System-Maxime
Die Maxime der Qualität	Try to make your contribution one that is true – and two more specific maxims: 1. Do not say what you believe to be false. 2. Do not say that for which you lack adequate evidence.	(i) Biete ernsthaft (ii) Biete so gut du kannst (iii) Biete nur so, wie es deinem Kenntnisstand der Verteilung entspricht	Mach keine Ansage, für die du keine Grundlage (nach Stärke und Verteilung deiner Karten/Hand) hast
Die Maxime der Quantität	1. Make your contribution as informative as is required (for the current purposes of the exchange). 2. Do not make your contribution more informative than is required.	Mache nur eine zulässige Ansage	Nutze den Bietraum optimal: Gib mit deiner Ansage über deine Hand (i) genug Information (ii) nicht zu viel Information
Die Maxime der Relation	Be relevant.	Vollziehe einen der durch die Regeln vorgesehenen möglichen Spielschritte: (i) Mache eine Ansage genau dann, wenn du an der Reihe bist (ii) Mache eine Ansage, für die die Gelingensbedingungen erfüllt sind	(i) Gib mit deiner Ansage über deine Hand Informationen, die an dieser Stelle relevant sind (z.B. als „Antwort“ auf eine „Anfrage“) (ii) nach Wichtigkeitsgesichtspunkten
Die Maxime der Modalität	Be perspicuous – and various maxims such as: 1. Avoid obscurity of expression. 2. Avoid ambiguity. 3. Be brief (avoid unnecessary prolixity). 4. Be orderly.	(i) Halte dich an die durch die Bridgeregeln vorgegebene Form des Ansagens (z.B. mit Bietboxen) (ii) Gestalte deinen Beitrag neutral	(i) Sei methodisch in der Anwendung deines Bietsystems

6.2.3 Zustandekommen einer Implikatur beim Bieten im Bridge

Zum Abschluss dieses Abschnittes wird in (78) das Zustandekommen einer Implikatur beim Bieten im Bridge dargestellt. Hier soll gezeigt werden, wie ein Spieler von der wörtlichen Bedeutung, der Verpflichtung nach den Bridgeregeln zu einer bestimmten Anzahl von Stichen, zu der eigentlichen implizierten auf der Systemebene gelangt. Da eine bestimmte Ansage *p* eine bestimmte Implikatur *q* auslöst – und jede Ansage eine andere –, impliziert die Verwendung einer anderen Ansage als *p*, dass *nicht q*. Alle Spieler, auch die Gegner, sind Rezipienten einer Ansage. Eine Ansage ist aber vor allem an den eigenen Partner gerichtet. Deshalb wird bei der Umformung des Zustandekommens einer konversationellen Implikatur (71), S.101, für den Sprecher *Spieler A* und den Adressaten, seinen Partner, *Spieler B* verwendet. (78) lehnt sich formal an Grice (1975: 50) an.

(78) Zustandekommen einer Implikatur beim Bieten im Bridge

- (i) *Spieler A* hat „*p*“ angesagt
- (ii) es gibt keinen Grund, zu denken, *Spieler A* halte das Bietsystem oder die Bridgeregeln nicht ein
- (iii) damit *Spieler A* „*p*“ ansagen kann, und sich damit an die Maximen und das Bietsystem hält, müssen seine Karten in der gegenwärtigen Bietsituation die im System für diese Ansage vorgesehene Zusammensetzung aufweisen (= Bedingung *q*)
- (iv) *Spieler A* muss wissen, dass es gemeinsames Wissen ist, dass *q* angenommen werden muss, wenn angenommen werden soll, dass *Spieler A* (konversationell, bridgellich, systembezogen) kooperiert
- (v) *Spieler A* hat nichts getan, um *Spieler B* vom Gedanken, dass *q*, abzubringen³⁶
- (vi) deshalb beabsichtigt *Spieler A*, dass *Spieler B* denkt, dass *q*, und indem er „*p*“ ansagt, hat er *q* impliziert

³⁶ Das ist durch die Bridgeregeln ausgeschlossen.

6.2.4 Die Entscheidungsfindung für eine bestimmte Eröffnungsansage

Bei der konsequenten Anwendung eines Bietsystems kann davon ausgegangen werden, dass es für jede denkbare Verteilung eine vernünftige Folge von Geboten gibt, um dem Partner die für die aktuelle Hand wichtigsten Informationen zu übermitteln. Wegen der (praktisch) unbegrenzten Anzahl von möglichen Verteilungen in Kombination mit dem stark eingeschränkten Biestraum kann es in ganz seltenen Fällen passieren, dass sich ein Spieler zwischen zwei oder drei nicht hundertprozentig passenden Geboten für eines entscheiden muss. In jedem Bietsystem gibt es auf Grund des eingeschränkten Bietraums so genannte Systemlücken, d.h. Verteilungen, die nicht übermittelt werden können, weil es hierfür keinen Platz im System gibt. Solch eine typische Problemverteilung, die die meisten Bietsysteme vor Schwierigkeiten stellt, zeigt die in (79) vorgestellte Hand.

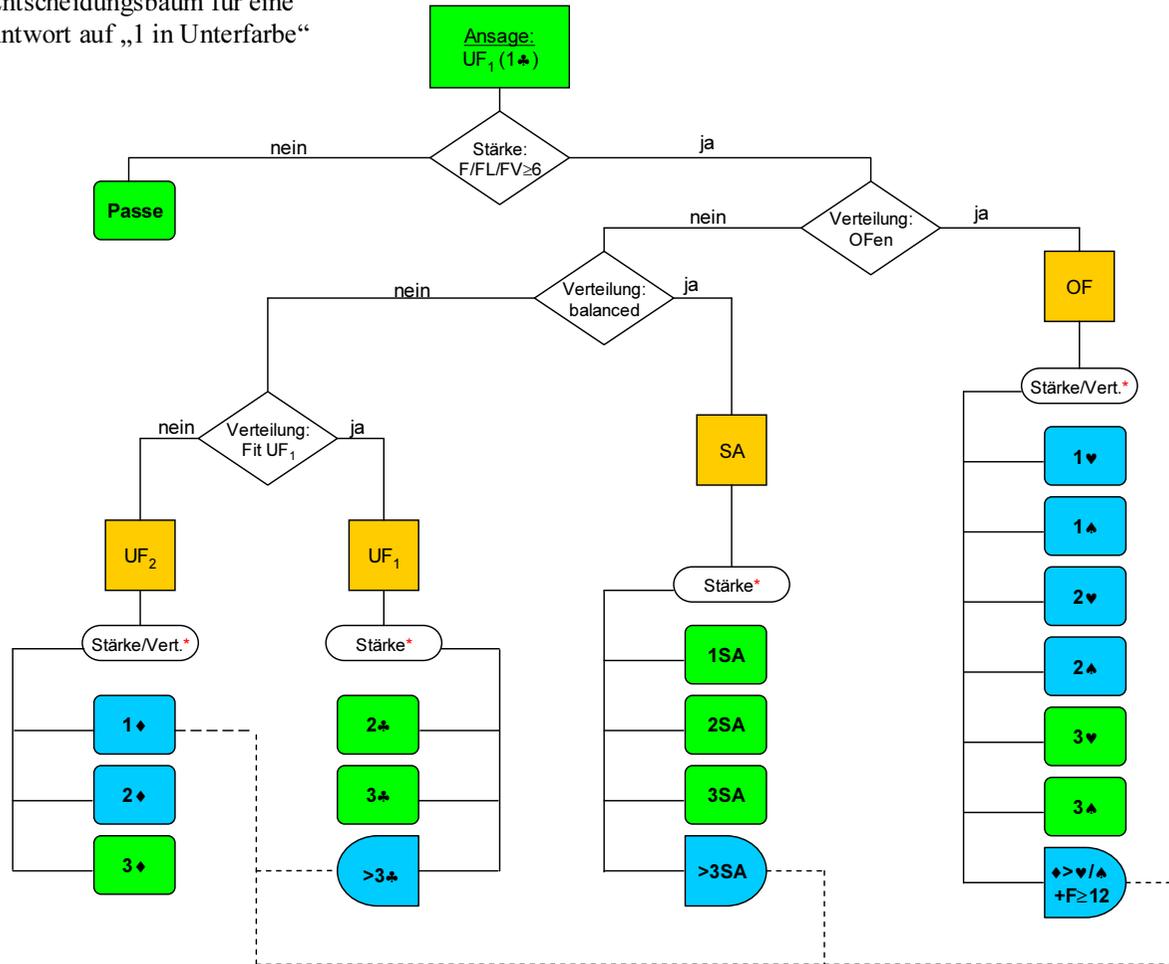
(79)	♠ 5	0F
	♥ K D 3 2	5F
	♦ D B 9 8	3F
	♣ A 4 3 2	4F
		12F

Im FORUM D wird diese Hand mit „1♦“ eröffnet. Wenn der Partner nun darauf „1♠“ bietet, hat der Eröffner kein passendes Wiedergebot (Erläuterung s.u.). Bei einem Wiedergebot von „2♣“ geht der Partner davon aus, dass der Eröffner nun einen schwachen Zweifärber mit 13-19FL und mindestens fünf Karten in Karo sowie vier Karten in Treff hält. Bietet der Eröffner über „1♠“ „1SA“, verspricht er damit eine ausgeglichene Verteilung. Der Partner wird von exakt zwei oder drei Karten in Pik ausgehen. Hält er selber nun sechs Karten in Pik, wird er denken, dass seine Partnerschaft über einen Fit in Pik verfügt und weiter Pik bieten. Diese Systemlücke ergibt sich aus der Kombination der in (79) gezeigten Verteilung und der o.a. Antwort „1♠“ des Partners. Es gibt Systeme, die für diese Problemhand ein spezielles Eröffnungsgebot reservieren (vgl. (104), S. 198, Precision). Das bedeutet aber, dass ihnen bei anderen Händen wieder ein mögliches Gebot fehlt. Im FORUM D wird bewusst auf die Schließung dieser Systemlücke verzichtet, um nicht andere Lücken entstehen

zu lassen. Ein erfahrener Spieler wird die Möglichkeit der in (79) gezeigten Verteilung mit in seine Überlegungen einfließen lassen.

Welcher Art sind diese Überlegungen, die ein Spieler anstellt, um das für die entsprechende Situation passende Gebot zu finden? Das Diagramm in (80) zeigt den Weg der Entscheidungsfindung des Antwortenden auf eine Eröffnung mit „1♣“ des Partners und nach „Pass“ seines RHO. In den grün markierten Feldern sind die nicht forcierenden und in den blau markierten die forcierenden Ansagen genannt. Die gelben Felder ordnen die Antworten den Kategorien Oberfarbe (OF), Sans Atout (SA) und Unterfarbe (UF) zu. Das jeweilige Kriterium für die Entscheidungsrichtung (links = nein, rechts = ja) ist in den weißen Rautenfeldern und in den weißen elliptischen Feldern aufgeführt. Die gestrichelte Linie zeigt an, dass mit manchen Händen ein „Umweg“ gereizt werden muss, um die tatsächliche Stärke später zeigen zu können. Die Kriterien bezüglich Stärke und Verteilung an den mit „*“ gekennzeichneten Stellen wurden bereits im Zusammenhang mit (50) auf den Seiten 66-69 aufgeführt und erläutert.

(80) Entscheidungsbaum für eine Antwort auf „1 in Unterfarbe“



Das für eine positive Ansage (nicht „Pass“) entscheidende Kriterium ist die Punktstärke. Unabhängig von seiner Verteilung bietet der Antwortende mit weniger als 6FL bzw. weniger als 6FV „Pass“ (80a-b).

(80a) „Pass“		(80b) „Pass“	
♠ 5 4 3 2	0F	♠ D 3 2	2F
♥	0F	♥ B 9 7	1F
♦ B 9 7 5 4 3 2	1F	♦ 10 5	1V
♣ 9 7	0F	♣ B 9 7 5 4	1F
	1F		5FV

Hält der Antwortende mindestens 6FL bzw. mindestens 6FV, dann bietet er, wenn er eine Oberfarbe mindestens zu viert hält, diese Oberfarbe (80c), bei einer ausgeglichenen Hand ohne eine Oberfarbe mindestens zu viert Sans Atout (80d) und nur, wenn er keine der Kriterien für eine Antwort in Oberfarbe oder Sans Atout erfüllt, bietet der Antwortende eine Unterfarbe (80e).

(80c) „1♠“		(80d) „2SA“		(80e) „1♦“	
♠ 5 4 3 2	0F	♠ D 3 2	2F	♠ D 3 2	2F
♥ K D B	6F	♥ K 9 7	3F	♥ 5	0F
♦ A 9 7 2	4F	♦ A 10 5	4V	♦ A K B 9 7	9FL
♣ B 7	1F	♣ D 9 7 4	2F	♣ K B 3 2	4F
	11F		11FV		15FL

Innerhalb der Kategorien OF (80f-g) und UF₂ (80h) sind Stärke und Verteilung entscheidend für die Höhe des Gebotes, da es sich um forcierende Gebote handelt.

(80f) „1♠“		(80g) „2♠“		(80h) „1♦“	
♠ A K B 10 5 9FL		♠ A K B 10 5 4	10FL	♠ 9 8 7	0F
♥ K D B	6F	♥ K D B	6F	♥ K 9	3F
♦ A 9 8	4F	♦ A 9 8	4F	♦ A K B 10 5 4	10FL
♣ B 7	1F	♣ 7	0F	♣ B 7	1F
	20FL		20FL		14FL

Bei nicht forcierenden Geboten, SA (80i-k) und UF₁ (80l-m), ist ausschließlich das Stärkekriterium entscheidend für die Bietstufe, auf der die Antwort erfolgt.

<p>(80i) <u>„1SA“</u></p> <p>♠ 5 4 3 0F</p> <p>♥ K D B 6F</p> <p>♦ 10 9 7 2 0F</p> <p>♣ D 7 3 2F</p> <p style="text-align: right;">8F</p>	<p>(80j) <u>„2SA“</u></p> <p>♠ D 4 3 2F</p> <p>♥ K D B 6F</p> <p>♦ A 10 5 4F</p> <p>♣ 10 9 7 4 0F</p> <p style="text-align: right;">12F</p>	<p>(80k) <u>„3SA“</u></p> <p>♠ D 4 3 2 2F</p> <p>♥ K D B 6F</p> <p>♦ A D 5 6F</p> <p>♣ 10 9 7 4 0F</p> <p style="text-align: right;">14F</p>
<p>(80l) <u>„2♣“</u></p> <p>♠ 5 4 3 0F</p> <p>♥ K D B 6F</p> <p>♦ 9 8 1V</p> <p>♣ B 7 5 4 3 2 1F</p> <p style="text-align: right;">8FV</p>	<p>(80m) <u>„3♣“</u></p> <p>♠ 5 4 3 0F</p> <p>♥ K D B 6F</p> <p>♦ A 9 5FV</p> <p>♣ B 7 5 4 3 2 1F</p> <p style="text-align: right;">12FV</p>	

Hierbei gibt es drei Ausnahmen: Erstens, der Doppelsprung in die dritte Bietstufe in eine neue Farbe (OF, UF₂) verspricht eine Hand, die einer Sperröffnung gleichkäme, hierfür wird eine gute Farbe mit sieben Karten und 5-8F (80n-o) benötigt.

<p>(80n) <u>„3♥“</u></p> <p>♠ 5 4 0F</p> <p>♥ K D B 7 6 5 4 6F</p> <p>♦ 9 8 0F</p> <p>♣ B 7 1F</p> <p style="text-align: right;">7F</p>	<p>(80o) <u>„3♦“</u></p> <p>♠ 5 4 3 0F</p> <p>♥ 7 0F</p> <p>♦ D B 9 8 7 6 5 3F</p> <p>♣ D 7 2F</p> <p style="text-align: right;">5F</p>
---	---

Zweitens, wenn der Antwortende mit keinem Gebot seine Stärke direkt zeigen kann, so wählt er den „Umweg“ (im Diagramm (80), S.120, durch die gestrichelte Linie angezeigt) über die bisher nicht gereizte Unterfarbe, U₂, (80p-q) und übermittelt seine tatsächliche Stärke später. Das ist möglich, da das Bieten einer neuen, nicht gereizten Farbe, forcierend ist, der Partner somit systemgemäß weiterbieten muss.

<p>(80p) <u>„1♦“</u></p> <p>♠ A 5 3 4F</p> <p>♥ K D B 6F</p> <p>♦ A 9 5FV</p> <p>♣ B 7 5 4 3 2 3FV</p> <p style="text-align: right;">18FV</p>	<p>(80q) <u>„1♦“</u></p> <p>♠ 5 4 3 0F</p> <p>♥ K D B 6F</p> <p>♦ A 9 5FV</p> <p>♣ B 7 5 4 3 2 3FV</p> <p style="text-align: right;">14FV</p>
--	--

Drittens bietet der Antwortende auch dann die Unterfarbe U_2 (und nicht die Oberfarbe), wenn die U_2 länger als eine Oberfarbe mindestens zu viert ist, und er mehr als 12F bzw. selber Eröffnungstärke hält (80r).

<p>(80r) <u>„1♦“</u></p> <p>♠ A K B 7 8F</p> <p>♥ K 5 3F</p> <p>♦ D B 9 8 5 4FL</p> <p>♣ 4 3 0F</p> <p style="text-align: right;">15FL</p>
--

Die höchste Priorität und damit die Information, die zu Beginn der Reizung relevant ist, hat die Beantwortung der Frage, ob eine Partnerschaft über einen Fit in Oberfarbe verfügt. Wie in (31), S. 46, „Hierarchie der Denominationen nach Priorität“, erläutert, gelten die Oberfarben als besonders aussichtsreich, um die Vollspielprämie zu erreichen. Auf dieser Erkenntnis basiert auch das Bietsystem FORUM D. Bereits in den Eröffnungsgeboten (40), S. 51, werden genaue Angaben über die Anzahl von Karten gemacht, die ein Spieler in den Oberfarben hält. Eine Eröffnung mit „1 in Oberfarbe“ verspricht mindestens fünf Karten in der gebotenen Farbe, eine Eröffnung mit „1 in Unterfarbe“ verneint – abgesehen von sehr extremen Verteilungen – den Besitz von fünf Karten in Oberfarbe. Eine Eröffnung mit Sans Atout zeigt jeweils zwei bis vier Karten in den Oberfarben; ist die eine Oberfarbe nur ein Doubleton, muss die andere Oberfarbe zu dritt oder zu viert sein. Eine Sperreröffnung verneint das Halten von vier oder mehr Karten in einer der beiden bzw. in der nicht gereizten Oberfarbe. Das oberste Gebot, Angaben zu den Oberfarben machen zu müssen, ist eine der Grundlagen des Bietsystems FORUM D. Erst wenn festgestellt wurde, dass eine Partnerschaft in keiner Oberfarbe gemeinsam acht oder mehr Karten besitzt, gilt das Augenmerk des Informationsaustausches der Ü-

berprüfung der Spielbarkeit von Sans Atout und zuletzt den Unterfarben. Daneben werden Angaben über die weitere Verteilung (vgl. (32) bis (35), S. 47) gemacht, wobei außerdem darauf geachtet wird, dass der Informationsaustausch im Rahmen des unter (30), S. 45, gelisteten Stärkepotenzials stattfindet, um sicherzustellen, dass der Endkontrakt erfüllbar ist.

Wie im Zusammenhang mit (80) gezeigt, ergeben sich aus jeder Ansage zwei Implikaturen. Die Verwendung einer bestimmten Ansage impliziert, dass die Bedingungen für die gewählte Ansage erfüllt werden. Gleichzeitig schließt sie aus, dass die Bedingungen für eine andere Ansage vorliegen. Die zweite, negative, (Ausschluss-)Implikatur entsteht dadurch, dass keine andere Ansage gemacht wurde. Unterschiedliche Bedeutungen der Ansagen ergeben sich aus der unterschiedlichen Position einer Ansage im Entscheidungsbaum. Die Bietssysteme sind dahingehend vollständig, dass für jede denkbare Hand eine Ansage festgelegt ist (Ausnahme s.o.). Auf Grund des Entscheidungsbaums gibt es eine Rangfolge in der Verwendung der Ansagen. Diese kann als Auslöser für eine skalare Implikatur aufgefasst werden. Eine solche Skala besteht aus einer Menge von Ausdrücken „a“, die in einer systematischen Alternativenbeziehung (a₁ ist informativer als a₂, a₂ ist informativer als a₃ usw.) stehen und die derselben grammatischen Kategorie angehören.

$$(81) \quad \langle a^1, a^2, a^3, \dots, a^n \rangle$$

Skalaren Implikaturen liegt die erste Submaxime der Maxime der Quantität zugrunde („Gestalte deinen Beitrag so informativ wie für die gegenwärtige Zweckbestimmung des Gesprächs nötig.“). Zur Darstellung des Zustandekommens einer Implikatur durch Ausschöpfung der Maxime der Relation ist es möglich, das Modell einer skalaren Implikatur (Levinson 1983: 135) umzuformen. Für das folgende Modell wurde die Submaxime der Quantität durch die Maxime der Relation unter der Berücksichtigung der System-Maxime ersetzt („Gib mit deiner Ansage über deine Hand Informationen, die an dieser Stelle relevant sind – nach Wichtigkeitsgesichtspunkten“). Diese Skala ist nicht identisch mit der Bietskala ($\langle 1\clubsuit, 1\diamond, \dots, 2\heartsuit, \dots, 7SA \rangle$). Sie folgt vielmehr den im Entscheidungsbaum verdeutlichten Gesichtspunkten und ist eine von der Bietskala unabhängige Wichtigkeitsskala. Es ist möglich, die zulässigen Ansagen

nach der Wichtigkeit für die aktuelle Zweckbestimmung zu ordnen. Wenn ein Sprecher S „ a^i “ äußert und „ a^j “ wäre wichtiger als „ a^i “, kann der Empfänger annehmen, dass „ a^i “ nicht gilt. Die Ableitung von skalaren Implikaturen auf der Grundlage der Relevanzmaxime erfolgt nach dem Muster in (82):

- (82) Zustandekommen einer skalaren Implikatur beim Bieten im Bridge
- (i) S hat a^i geäußert.
 - (ii) a^i ist Teil einer Skala von im Bietsystem definierten Geboten $\langle \dots, a^i, \dots \rangle$.
 - (iii) Es gibt Elemente a^j auf der Skala, $\langle \dots, a^i, a^j, \dots \rangle$, so dass a^j wichtiger als a^i wäre.
 - (iv) Da S der Maxime der Relation unter Berücksichtigung der System-Maxime folgt, hätte S a^j sagen müssen, wenn S genügend Evidenz dafür gehabt hätte.
 - (v) Da S nicht a^j geäußert hat, hat S vermutlich nicht genügend Evidenz dafür.
 - (vi) Wenn S die Maxime der Relation befolgt, kann man sogar schließen: a^i ist falsch.

Zur Verdeutlichung wird in (82') eine mögliche Bietfolge (Nord: „1♦“, Ost: „Pass“, Süd: „1SA“) nach diesem Modell erklärt.

- (82') Zustandekommen einer skalaren Implikatur beim Bieten im Bridge am Beispiel der Antwort „1SA“ auf die Eröffnung „1♦“

- (i) S hat 1SA geäußert.
- (ii) 1SA ist Teil einer Skala von im Bietsystem definierten Geboten $\langle 1\heartsuit, \dots, 1SA, \dots 3SA \rangle$.
- (iii) Es gibt Elemente $1\heartsuit$ ($1\spadesuit, 2\clubsuit, \dots$) auf der Skala, $\langle 1\heartsuit, 1\spadesuit, 1SA, 2\clubsuit, \dots, 3SA \rangle$, so dass $1\heartsuit$ ($1\spadesuit, 2\clubsuit, \dots$) wichtiger als 1SA wäre.
- (iv) Da S der Maxime der Relation unter Berücksichtigung der System-Maxime folgt, hätte S $1\heartsuit$ ($1\spadesuit, 2\clubsuit, \dots$) sagen müssen, wenn S genügend Evidenz dafür gehabt hätte.
- (v) Da S nicht $1\heartsuit$ ($1\spadesuit, 2\clubsuit, \dots$) geäußert hat, hat S vermutlich nicht genü-

gend Evidenz dafür.

- (vi) Wenn S die Maxime der Relation befolgt, kann man sogar schließen:
 $1 \heartsuit (1 \spadesuit, 2 \clubsuit, \dots)$ ist falsch.

West eröffnet mit „1♦“. Er zeigt damit, dass er über konstruktive Eröffnungsstärke ($\geq 12F$ bzw. 13FL) verfügt, mindestens drei Karten in Karo hält und verneint nahezu den Halt von mehr als fünf Karten in einer der Oberfarben. Ost antwortet „1SA“, was bedeutet, dass er keine vier Karten in einer der beiden Oberfarben (weder vier Karten in Coeur noch vier Karten in Pik) hält, verneint, mehr als vier Karten in Karo zu halten und grenzt seine Stärke auf 6-10FL ein. Diese Implikaturen sind im Bietsystem FORUM D festgelegt und ergeben sich durch die Ausschöpfung der Maxime der Relation. Da West auf Grund seiner Eröffnung mit „1♦“ voraussichtlich maximal vier Karten in einer der beiden Oberfarben halten wird, können Ost/West nur dann einen Fit in Oberfarbe haben, wenn Ost mindestens vier Karten in einer Oberfarbe hält und West in der gleichen Oberfarbe auch. Je mehr Karten Ost in einer Oberfarbe hält, desto weniger Karten benötigt West, um mit mindestens acht Karten gemeinsam in dieser Oberfarbe einen Fit zu haben. Somit hätte Ost, wenn er wenigstens vier Karten in einer Oberfarbe hielte, diese genannt, denn die Stärkebedingungen für eine Antwort auf der ersten Bietstufe sind für Oberfarbe und Sans Atout, die Mindestgrenze betreffend, gleich ($FL \geq 6$). Ost hat keine Oberfarbe geboten, deshalb ist die Aussage, Ost hält mindestens vier Karten in einer Oberfarbe falsch, und daraus folgt, dass Ost weniger als vier Karten in Coeur und weniger als vier Karten in Pik hält. Die Implikaturen einer nicht-forcierenden Reizung sind natürlich stärker als die Implikaturen einer forcierenden Reizung, da bei der letzteren mehr Optionen offen sind. Bei einem forcierenden Gebot ist der Partner durch das Bietsystem verpflichtet, etwas anderes als „Pass“ zu bieten, er hält somit den Reizverlauf in Gang und gibt dadurch seinem Partner die Gelegenheit, weiterzubieten. Je nach Situation sind die Bedingungen für ein forcierendes Gebot, Stärke und Verteilung betreffend, unterschiedlich. Wenn sich die Spieler an ihr Bietsystem halten, wird hierdurch sichergestellt, dass die in (30), S. 45, empfohlenen Richtwerte nicht überschritten werden.

Der Entscheidungsbaum in (80), S. 120, lässt sich mittels C-Kommando analysieren. In der Theorie des C-Kommando dominiert eine Konstituente „x“ (hier: Oberfarbe) genau dann eine Konstituente „y“ (hier: Sans Atout), wenn der erste Verzweigungsknoten über „x“ auch „y“ dominiert. Auf dieser Grundlage können folgende Aussagen zu dem Entscheidungsbaum getroffen werden.

- (83) a. OF c-kommandiert SA, U_1, U_2
 b. SA c-kommandiert U_1, U_2
 c. SA, U_1, U_2 schließt OF aus
 d. U_1, U_2 schließt SA und OF aus

Daraus kann folgende implikative Skala abgeleitet werden:

- (84) $OF >^{37} SA > U_1, U_2 > Pass$

Es handelt sich hierbei um keine richtige skalare Implikatur. Das Bieten einer bestimmten Denomination hängt nicht allein von der Verteilung, sondern auch von der Stärke ab. Die bewusste „Verlangsamung“ der Reizung, d.h. das Einschlagen eines Umwegs, ist ein Zeichen von Stärke. Dass es sich um einen Umweg handelte, wird dem Partner allerdings erst später offenbar. Festgehalten werden kann aber, dass bestimmte Ansagen in der in (84) gezeigten Reihenfolge anderen bevorrechtigt sind. Es gibt hierzu Ausnahmen. So kann der Antwortende auf eine Eröffnung mit „1♣“ seines Partners nicht alle möglichen 34 Gebote (von „1♦“ bis „7SA“) ausschöpfen. Das sind alle Ansagen mit:

- (85) Bietstufe ≥ 4

Der Grund liegt darin, dass es sich beispielsweise bei dem Kontrakt „4♣“ nur um einen Teilkontrakt handelt, der mögliche Endkontrakt „3SA“ nun aber nicht mehr erreichbar ist, da mit „4♣“ bereits ein höheres Gebot gewählt wurde. Die Unterfarbe Treff befindet sich auf einer niedrigeren Prioritätsstufe als Sans Atout. Es muss daher zunächst untersucht werden, ob Sans Atout bei

³⁷ „>“ bedeutet „hat Vorrang vor“

der aktuellen Verteilung eine mögliche Alternative zu einem Treffkontrakt darstellt. Die einzige Möglichkeit zum Start dieser Untersuchung ist ein forcierendes Gebot: „1♦“. Ähnlich verhält es sich mit einem Treffgebot auf einer noch höheren Stufe als der vierten. Sollte beispielsweise der Sprung in „5♣“, der im FORUM D nicht definiert ist, einer Stärke von 15-17FV entsprechen („2♣“: 6-10FV, „3♣“: 11-12FV, ~~„4♣“: 13-14FV³⁸~~), ist es möglich, dass die gemeinsame Stärke im Schlemmbereich liegt. Für die Schlemmuntersuchung ist diese direkte Reizung aber zu ungenau. Hierfür ist es ratsam, langsamer zu reizen und Informationen auszutauschen, die das gezielte Ansagen eines Schlemms, oder die negative Entscheidung darüber, gestatten. Aus den gleichen Gründen ist im FORUM D die Reizung von „4SA“ auf Partners Eröffnung mit „1♣“ nicht vorgesehen (vgl. (50), S. 69).

Stattdessen wird im FORUM D zunächst ein forcierendes Gebot abgegeben, und zwar über die nicht-gereizte Unterfarbe, im vorliegenden Fall über das Gebot „1♦“. Dieser Umweg über die ‚Verschiebe-Ansage‘ „1♦“ setzt den Entscheidungsbaum außer Kraft. Dadurch erhält „1♦“ als Antwort auf Partners Eröffnung mit „1♣“ und „Pass“ des rechten Gegners zwei Lesarten:

- (86) a. U_2 (s.o.)
 b. Partieforcing: schließt aus: OF/ SA/ U_1 / $U_2 \leq$ Bietstufe 3

Bei der Lesart in (86a) handelt es sich um die übliche Antwort in einer neuen Farbe auf der ersten Bietstufe, nachdem der Partner mit „1 in Farbe“ eröffnet hat: mindestens vier Karten in der genannten Farbe und mindestens 6FL. Da die Antwort nicht limitiert ist, ist diese forcierend (vgl. 7.2). Bei der zweiten Lesart (86b) handelt es sich in jedem Fall um eine partieforcierende Reizung, die andere mögliche Antworten (und deren entsprechende Bedingungen an Verteilung und Stärke) auf den ersten drei Bietstufen ausschließt. Um welche Lesart es sich aus der Sicht des Eröffners handelt, wird erst durch den späteren Bietverlauf geklärt.

³⁸ Das Gebot „4♣“ ist im FORUM D als Antwort auf Partners Eröffnung mit „1♣“ nicht definiert und deshalb an dieser Stelle durchgestrichen. In Anlehnung an die Antwort auf eine Oberfarberöffnung (vgl. „4♥“ auf Partners Eröffnung mit „1♥“) würde dies 13-14 FV zeigen.

6.3 Implikaturen im Rahmen des Bietsystems

Ohne Bietsystem wäre eine effektive Informationsübermittlung nicht möglich. Von einem Gebot könnte nur die Standardbridgeimplikatur abgeleitet werden. Sie ist gleichbedeutend mit der Annahme, der Bieter halte eine Hand, die es ihm nach seiner Einschätzung der Situation erlaubt, die Ansage als Endkontrakt erfüllen zu können. Die resultierenden Implikaturen über die Kartenverteilung wären allerdings niemals so konkret, wie es die Vereinbarungen sind, die in einem Bietsystem definiert werden. Eine vollständige Abdeckung aller theoretisch vorstellbaren Bietsequenzen durch die Konventionen eines Bietsystems ist auf Grund der Menge der möglichen Kartenverteilungen³⁹ nicht möglich. Praktische Vollständigkeit erlangt ein Bietsystem dadurch, dass neben der Information über Stärke und Verteilung, die mittels einer Ansage oder Bietsequenz übermittelt wird, bestimmte Reizprinzipien vereinbart werden, die sich auf unterschiedliche Bietsituationen übertragen lassen. Die Reizprinzipien lassen sich eindeutig (wie in 6.2 gezeigt) den einzelnen Maximen zuordnen. Durch die Ausschöpfung der Maximen können weitere Implikaturen entstehen, die im Folgenden beschrieben werden. Als Basis der Informationsübermittlung dienen die Kompetenzannahme (als Bestandteil des Kooperationsprinzips) und die Qualitätsmaxime. Die Kompetenzannahme fordert, dass die Spieler über ausreichendes Wissen über ihr Bietsystem verfügen und jederzeit die in einer Ansage oder Bietsequenz übermittelte Information interpretieren können. Über die Qualitätsmaxime ist abgesichert, dass die Spieler sich während des Bietprozesses an die in ihrem Bietsystem getroffenen Vereinbarungen halten, der Empfänger erhält demnach eine Information, die sich in der durch das Bietsystem festgelegten Weise auf die tatsächlichen Werte der aktuellen Hand des Senders gründet.

Die Informationen, die während der Bietphase übermittelt werden, müssen – auch wenn sie sich in erster Linie an den Partner richten – nach den Bridgeregeln auch den Gegnern verständlich sein. So kann während der Reizung jeder Spieler, wenn er an der Reihe ist zu bieten, eine vollständige Erklärung der gegnerischen Reizung verlangen (TBR 2007: §20F.1.). Jede Informa-

³⁹ Laut The Official Encyclopedia of Bridge (2001: 314) kann ein Spieler eine von insgesamt 635.013.559.600 unterschiedlichen Händen halten. Werden die Hände aller Spieler berücksichtigt, sind es 53.644.737.765.488.792.839.237.440.000 mögliche Verteilungen.

tion über das gegnerische Blatt ist hilfreich für die Spielphase. Aus diesem Grund ist es wichtig, während der Bietphase nur so viel Information auszutauschen – und damit dem Gegner preiszugeben –, wie für die aktuelle Bietsituation nötig ist. Dies ergibt sich aus der Quantitätsmaxime. Als Verstoß gegen diese Maxime ist vorstellbar, dass ein Spieler mehr Information preisgibt, als auf den ersten Blick für die gegebene Bietsituation angemessen scheint. Die Implikatur könnte unter dem Gesichtspunkt der Einhaltung des Kooperationsprinzips und der anderen Maximen sein, dass dieser Spieler ein Interesse an dem Erreichen der nächst höheren Prämie hat und untersuchen möchte, ob das gemeinsame Potenzial der Partnerschaft dazu ausreicht, dass es sich lohnt, das Risiko einzugehen, einen höheren Kontrakt als den bisher angestrebten spielen zu müssen. Das folgende Beispiel (87) soll eine solche Situation illustrieren.

(87)	West	Nord	Ost	Süd
	„1♠“	„Pass“	„3♠“	

West zeigt mit seiner Eröffnung „1♠“ eine Handverteilung mit mindestens fünf Karten in Pik und einer Stärke von mindestens 12F bzw. 13FL. Ost bietet, nachdem sein rechter Gegner Nord gepasst hat, „3♠“ und verspricht damit mindestens drei Karten in Pik und 11-12FV. Damit ist der Fit in der Oberfarbe Pik bestätigt, Ost/West werden einen Pikkontrakt spielen. Osts Gebot kann als Aufforderung oder Einladung an West angesehen werden, wenn dieser keine Minimumeröffnung hält, das Vollspiel in Pik anzusagen. Somit hätte West die Ansage „Pass“ („ich habe Minimum“) und das Gebot „4♠“ („ich habe Maximum“), zur Auswahl. Da es sich bei der Eröffnung mit „1♠“ um eine noch sehr ungenaue Aussage über die Handstärke handelt – tatsächlich kann West auch mehr als 20FL bzw. FV halten – wäre es möglich, dass Ost/West sogar das Potenzial für einen Schlemm halten. Diese Information kann West Ost mitteilen, indem er aus dem vorgegebenen Bietschema ausbricht und etwas anderes als „Pass“ oder „4♠“ bietet. In den Diagrammen (87a) bis (87c) sind drei der möglichen Hände abgebildet, die West für seine Eröffnung mit „1♠“ halten könnte.

(87a)	(87b)	(87c)
<u>West</u>	<u>West</u>	<u>West</u>
♠ A K 10 8 2 8FL	♠ A K 10 8 2 8FL	♠ A K 10 8 2 8FL
♥ 5 2 0F	♥ 5 0F	♥ A 4F
♦ K 10 9 2 3F	♦ K D 10 2 5F	♦ K D B 9 2 7FL
♣ D 2 3F	♣ D B 2 3F	♣ 4 2 0F
14FL	16FL	19FL

In dem Beispiel (87a) hat West 14FL (♠: 7F+1L, ♥: 0F, ♦: 3F, ♣: 2F), die nach der Hebung 13FV (♠: 7F, ♥: 1V, ♦: 3F, ♣: 2F) entsprechen. Das Doubleton in Treff sollte nicht mit einem weiteren Verteilungspunkt berechnet werden, da es sich hierbei um eine ungeschützte, nahezu blanke Figur handelt. Mit dieser Minimumeröffnung würde West passen, denn die erfahrungsgemäß für ein Vollspiel erforderliche Punktstärke von 27FV kann nicht gemeinsam erreicht werden. In (87b) hält West 16FL, die nach der Hebung 17FV (♠: 7F, ♥: 2V, ♦: 5F, ♣: 3F) entsprechen. Dadurch ergibt sich eine gemeinsame Punktesumme Ost/West von 28-29FV. Hier würde West die Einladung annehmen und „4♠“ bieten. In dem Beispiel (87c) ist West mit 19FL (♠: 7F+1L, ♥: 4F, ♦: 6F+1L, ♣: 0F) stärker. Wegen der Verteilung der Punkte auf die langen Farben jeweils zu fünft könnte die Hand mit zwei weiteren Punkten (dann 21FL) aufgewertet werden. Nach der Hebung entspricht die Handstärke in (78c) 21-23FV. Gegenüber idealen Werten bei Ost ist hier sogar ein Schlemm möglich. Vorstellbar wäre bei Ost folgende Hand:

(87d) Ost

♠ D 9 7 6	4FV
♥ 8 5 4	0F
♦ 7 6 5	0F
♣ A K 5	7F
	11FV

Ost hält 11FV (♠: 2F+2V, ♥: 0FV, ♦: 0FV, ♣: 7F). Gegenüber (87a) sind gemeinsam 8-9 Stiche möglich und damit ein Ergebnis von „3♠=“ (140 Punkte) oder „3♠-1“ (-50 bzw. -100 Punkte je nach Gefahrenlage). In (87b) könnten Ost/West zusammen 10-11 Stiche für „4♠=“ (420 bzw. 620 Punkte)

oder „4♠+1“ (450 bzw. 650 Punkte) erzielen. Und in (87c) sind die Aussichten auf 12 Stiche für „6♠“ (980 bzw. 1430 Punkte) hervorragend. Aus diesem Grund sollte West nach „3♠“ nicht „4♠“ bieten. Da Osts Stärke mit „3♠“ exakt eingegrenzt ist (11-12FV), wäre das Gebot „4♠“ von West Abschluss, die Einladung zum Vollspiel würde angenommen. West muss daher etwas anderes bieten, z.B. „4♦“. Die Bedeutung von „4♦“ ist an dieser Stelle für das Verständnis der Implikatur nicht wichtig. Dass West allerdings die Farbe Karo nutzt, um aus der Farbe Pik „auszubrechen“, ist ein Hinweis darauf, dass Karo in der Verteilung von Wests Hand eine besondere Rolle spielt. Es handelt sich hierbei um ein so genanntes Cue-bid (hier: Singleton oder Chicane in Karo bzw. ♦König oder ♦Ass, nicht aber in Treff). Entscheidend ist hierbei, dass West aus dem vorgesehenen Bietschema ausbricht und mehr Information über seine Hand gibt, als für das Erreichen des Vollspiels in Pik nötig wäre, denn niedriger als „4♠“ kann der Endkontrakt nun nicht mehr lauten, da sich die Partnerschaft auf Pik geeinigt – und damit eine andere Denomination als Endkontrakt normalerweise nicht in Frage kommt – und „3♠“ überboten hat. Mit „4♦“ impliziert West neben der beschriebenen Bedeutung, die dafür im FORUM D vorgesehen ist, dass er die Einladung zu „4♠“ annimmt und darüber hinaus untersuchen möchte, ob das Potenzial für die nächste, höhere Prämie reicht, d.h. ob Ost/West einen Schlemm in Pik erfüllen können.

Das folgende Beispiel zeigt die Ausschöpfung der Submaxime, Spiele auf Gewinn, der Bridge-Maxime durch ein Strafkontra:

(88)	West	Nord	Ost		(88a)	Ost
	„1♠“	„2♥“	„X“			♠ 9 7 6
						♥ A B 10 8 7
						♦ A 8
						♣ 10 8 7

In (88) reizt Nord über die Eröffnung von West mit „1♠“ „2♥“ gegen. Ost hält ausreichend Anschluss in Pik mit 11FV (♥: 6FL + ♦: 5FV) und müsste nach der Maxime der Relevanz die Farbe seines Partners unterstützen, sein normales Gebot wäre „3♠“. Auf Grund der Gegenreizung bestehen gute Aussichten, mehr Punkte zu erzielen, wenn der Gegner einen Kontrakt in Coeur

spielt. Wenn Ost „2♥“ kontriert (X) und „2♥X“ zum Endkontrakt wird, werden Ost/West voraussichtlich mehr Punkte erzielen, als wenn sie selber einen Kontrakt mit Pik als Trumpffarbe ansagen würden. Ost wird in einem Coeurkontrakt sehr wahrscheinlich vier Stiche in Coeur und mit dem Ass einen weiteren in Karo gewinnen. Darüber hinaus sind weitere Stiche von West zu erwarten, der eröffnet hat und dafür eine bestimmte Anzahl von Punkten benötigt, die ein gewisses Stichpotenzial versprechen. Selbst wenn Ost/West einen Kontrakt in Pik erfüllen, dürfte die Prämie durch kontriierte Faller bei einem gegnerischen Kontrakt in Coeur höher sein. Zwei Faller bringen je nach Gefahrenlage 300 bzw. 500 Punkte. Sollte West so stark sein, dass Ost/West ein Vollspiel in Pik erfüllen können, wird „2♥X“ vermutlich häufiger als zweimal fallen, bei drei Fallern sind es bereits 500 bzw. 800 Punkte.

(89)	<p style="text-align: center;"><u>Nord</u></p> <p>♠ K D B 4 3</p> <p>♥ K D 10 9</p> <p>♦ A</p> <p>♣ 6 5 4</p>	<p style="text-align: center;"><u>Ost</u></p> <p>♠ A 2</p> <p>♥ 6 5 2</p> <p>♦ 6 5 4 2</p> <p>♣ A 10 9 8</p>
	<p style="text-align: center;"><u>West</u></p> <p>♠ 5</p> <p>♥ A 3</p> <p>♦ K D B 10 9 8 7</p> <p>♣ 7 3 2</p>	
	<p style="text-align: center;"><u>Süd</u></p> <p>♠ 10 9 8 7 6</p> <p>♥ B 8 7 4</p> <p>♦ 3</p> <p>♣ K D B</p>	

Ein weiteres Beispiel für die Ausschöpfung dieser Submaxime ist das vorsätzliche Ansagen eines Kontraktes, nicht um diesen zu erfüllen, sondern um durch Faller weniger Minuspunkte zu erzielen, als wenn der Gegner einen Kontrakt erfüllt hätte. Diese Strategie wird beim Spiel Bridge als „Opfergebot“ bezeichnet. Die Maxime der Qualität wird somit außer Kraft gesetzt, um das Kooperationsprinzip auf einer anderen Ebene einzuhalten. In dem Beispiel (89) können Nord/Süd 10 Stiche in Pik erfüllen. Wenn das Vollspiel ausgereizt würde, wären dies 420 bzw. 620 Punkte für Nord/Süd und damit minus für Ost/West. Im Gegenzug können Ost/West 9 Stiche mit Karo als Trumpffarbe erzielen. Wenn sie mit diesem Potenzial „5♦“ bieten und kontriiert werden,

bedeutet dies einen Verlust von 300 bzw. 500 Punkten. Dies wäre bei gleicher Gefahrenlage beider Achsen für Ost/West günstiger, als wenn Nord/Süd ihr Vollspiel in Pik erfüllten (300 gegenüber 420 Minuspunkten bzw. 500 gegenüber 620 Minuspunkten) und brächte auch bei Nichtgefahr von Ost/West und Gefahr von Nord/Süd einen erheblichen Vorteil (300 gegenüber 620 Minuspunkten). Nur im Falle der ungünstigen Gefahrenlage von Gefahr Ost/West (-500 Punkte) gegenüber Nichtgefahr Nord/Süd (-420 Punkte) wäre die Verteidigung mit „5♦“ gegen „4♠“ aus Sicht von Ost/West teurer.

6.4 Die kommunikative Funktion von Ansagen

Für die Erklärung der Informationsübermittlung beim Bieten im Bridge ist das herkömmliche Modell von Sprecher und Hörer unzureichend. Bei der Erläuterung des Informationsflusses beziehe ich mich daher auf den von Goffman entwickelten Begriff des „Footing“ (Goffman 1981), der die gängige Zweiteilung weiter ausdifferenziert. Goffman ordnet den Sendern in Gesprächen unterschiedliche Produzenten- und den Empfängern unterschiedliche Empfängerrollen zu. So kann der Sender anwesend sein und beispielsweise für sich selber sprechen, jemanden als Anwalt vertreten, eine Stellungnahme verlesen oder, als Ghostwriter, auch abwesend sein. Auf der Seite der Empfänger kann es von Interesse sein, ob jemand aktiv an einem Gespräch teilnimmt, ein zufälliger Mithörer ist oder heimlich lauscht. Diese Unterscheidung ist deshalb interessant, weil sie Möglichkeiten zur Darstellung der einzelnen Kommunikationsstränge beim Bieten im Bridge bietet.

Auf der Seite der Sprecher spielen die Produzentenfootings, d.h. Autor, Animator und Principal (Goffman 1981: 144), beim Bieten im Bridge keine entscheidende Rolle. Für den Autor (Formulierer) gibt es auf Grund der Verwendung von Bietkarten keinen Formulierungsspielraum. Jeder Bietende ist Animator, also derjenige, der etwas äußert bzw. der die Bietkarte auf den Tisch legt, und Principal, auf den die Äußerung zurückgeht. Der Sprecher, und damit der Inhaber des aktuellen Redeturns, muss für die Beschreibung des Bietens im Bridge nicht weiter definiert werden, denn alle vier Spieler haben im Verlauf des Bietens die Gelegenheit und die Pflicht, wenn sie den Redeturn innehaben,

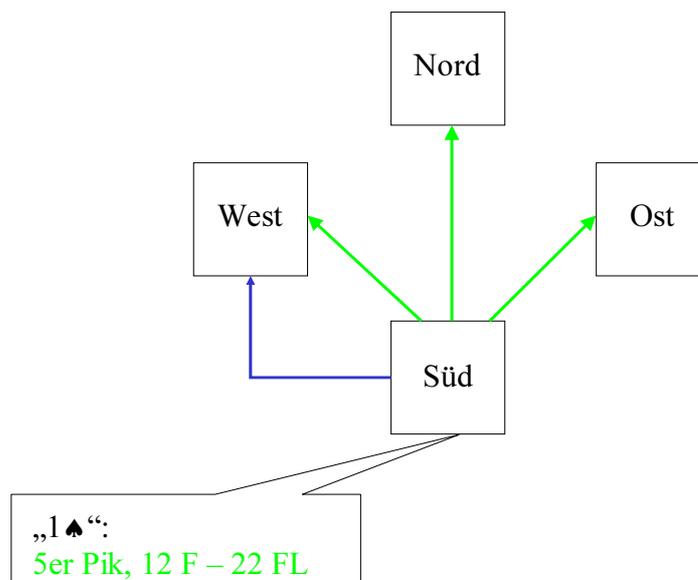
etwas zu sagen, und sie sind dabei jeweils Autor ihrer Äußerungen in dem durch die Bridgeregeln vorgesehenen Rahmen.

Es ist aber sinnvoll, den Bereich der Hörer näher zu bestimmen. Von Bedeutung für die Untersuchung des Bietens im Bridge sind alleine die ratifizierten Hörer (LHO, Partner des Sprechers, RHO), d.h. die Hörer, die direkt oder indirekt angesprochen werden. Andere, nicht ratifizierte Hörer (beispielsweise Zuschauer oder zufällig Vorbeikommende) sind auf Grund der Bridgeregeln (TBR 2007: §76) vom aktiven Geschehen des Bridgespiels ausgeschlossen: Sie dürfen während eines Spiels keine Bemerkung abgeben, keine Reaktion zeigen und auf keine Weise einen Spieler stören. Wichtig ist hier die Unterscheidung von Adressaten, dem eigentlichen Ziel der Äußerung, und den Rezipienten, die die Botschaft erhalten, aber nicht deren direktes Ziel sind. Dabei wechseln die zugeteilten Rollen je nachdem, ob der Bezug der ersten (Bridgeregeln) oder der zweiten Ebene (Bietsystem) gilt. Auf der ersten Ebene richtet sich der Sprecher an alle drei Mitspieler als Zieladressaten. Sein Beitrag hat für alle gleichermaßen die in 5.3 aufgezeigten Konsequenzen, wobei – für den Fall, dass der Redebeitrag des Spielers mit dem aktuellen Redeturn den Passezähler nicht auf „3“ bringt und damit die Bietphase beendet – der Redeturn zwingend an den Adressaten LHO übergeht. Auf der zweiten, der indirekten Ebene, gibt es Unterschiede. Hier macht der Sprecher mittels der weiter oben beschriebenen konversationell-bridgellich-bietsystemischen Implikaturen eine Aussage über Stärke und Verteilung seiner Karten, deren Adressaten alle drei Mitspieler sind. Der Gegner ist deshalb, wenn er an der Reihe ist zu bieten (TBR 2007: §20F.1.) bzw. eine Karte zu spielen (TBR 2007: §20F.2.), dazu berechtigt, sich über die Bedeutung der Reizung bei seinen Gegnern zu informieren. Der Sprecher hat seinen Beitrag aber nicht geäußert, um nur eine allgemeine Aussage zu tätigen, sondern um für seine Partei zum Spielgewinn beizutragen. Daher ist der eigentliche direkte Adressat sein Partner. Seine Intention ist es, seinem Partner Informationen zu übermitteln und (wenn sein Partner bestimmte Voraussetzungen bezüglich Punktstärke und Verteilung erfüllt) seinerseits Informationen zu erhalten, um das bestmögliche Ergebnis zu erzielen. Im Prinzip laufen auf der zweiten Ebene zwei Kommunikationsstränge parallel ab. Die Aussage über die Punktstärke und zur Kartenverteilung des eigenen Blatts richtet sich an alle drei Mitspieler, die Intention zum weiteren Informationsaus-

tausch bzw. zum Abschluss der Reizung ausschließlich an den Partner. Damit gibt es bei dem einen Kommunikationsstrang (im Folgenden als KS 1 bezeichnet, s. (81a)) drei Adressaten (grüner Pfeil und grüne Schrift), bei dem anderen (KS 2, s. (81b)) nur einen. Im Folgenden wird zur Unterscheidung der Zielgruppen beim KS 2 der zweiten Kommunikationsebene die Botschaft an den direkten Adressaten (Partner des Bietenden) mit roter Schrift und einem roten Pfeil gekennzeichnet. Das folgende Beispiel (81) soll diese Aufteilung anhand der Eröffnung mit „1♠“ durch den Sprecher Süd, der auch gleichzeitig der Teiler sei, verdeutlichen.

(90) Modelle des Informationsflusses auf der zweiten Ebene

(90a) Kommunikationsstrang 1

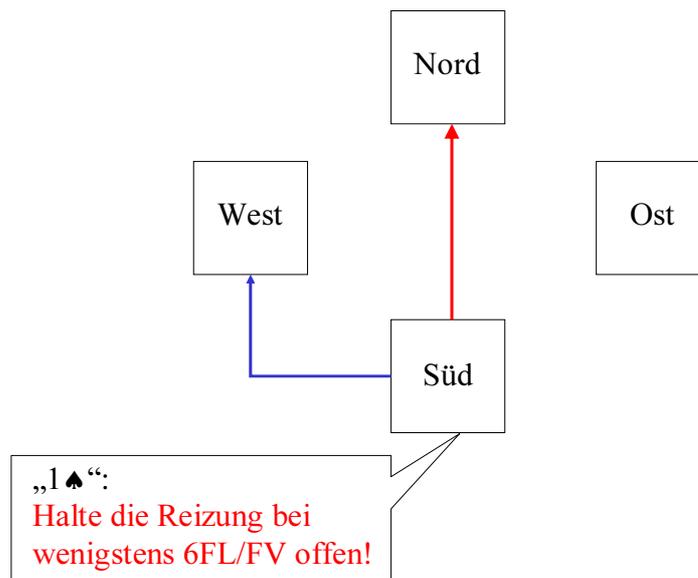


Der Sprecher, Süd, hat als Teiler die Reizung mit „1♠“ eröffnet. Damit macht er zunächst eine allgemeine Aussage über sein Blatt: Süd hält mindestens fünf Karten in Pik und wenigstens 12F bzw. 13FL (aber maximal 22FL, da jede Hand mit mindestens 23FL mit 2♣ eröffnet wird). Adressaten dieser Äußerung sind alle Mitspieler, also beide Gegner (LHO und RHO) und der Partner. Das wird in dem Diagramm durch die ausschließlich grünen Pfeile und die grüne Schrift in der Sprechblase dargestellt. Der blaue Pfeil zeigt lediglich die Weiterleitung des Redeturns von Süd zu West an.

Da es das Ziel ist, über den Informationsaustausch mit dem Partner den bestmöglichen Kontrakt für die folgende Spielphase herauszufinden, richtet

sich der Beitrag „1♠“ außerdem in einem weiteren Kommunikationsstrang (KS 2) (90b) direkt an seinen Partner, Nord. Und zwar als indirekter Sprechakt hier in der Form einer Frage mit Aufforderung „Hältst Du mindestens 6FL/FV, dann gib bitte ein Gebot ab und berücksichtige hierbei die Systemvereinbarungen (80), S. 120, wenn nicht, dann pass?“.

(90b) Kommunikationsstrang 2



Wie in (90a) gesehen, macht Süd mit seinem Gebot „1♠“ eine allgemeine Aussage über die Stärke und Verteilung seiner Hand. Da alle übermittelten Informationen allen Spielern zugänglich sein sollen, sind alle Spieler – auch die Gegner LHO und RHO – Adressaten dieser Aussage. Auf Grund der getroffenen Systemvereinbarungen und weiterer strategischer Überlegungen richtet Süd in (90b) an seinen Partner Nord die Frage, ob dieser wenigstens über 6FL bzw. 6FV verfügt. Kann dieser die Frage bejahen, dann soll er ein Gebot abgeben, wenn nicht, dann soll er passen. Bei diesem Kommunikationsstrang (KS 2) sind die Gegner nur Rezipienten, die Frage richtet sich an den Partner. Im Falle einer positiven Antwort (ein Gebot) macht Nord eine allgemeine Aussage über die Stärke und Verteilung seiner Hand. Zur besseren Übersicht ist hier nur ein roter Pfeil angegeben. Wenn im Kapitel 5 abschließend eine vollständige Reizung besprochen wird, dann werden die Kommunikati-

onsstränge zur Unterscheidung durch unterschiedlich farbige Pfeile gekennzeichnet: KS 1 mit einem grünen, KS 2 mit einem roten.

Bei einem Gebot von „2♠“ über die Eröffnung mit „1♠“ durch Süd, wenn der Gegner passt, verspricht dies mindestens drei Karten in der Farbe Pik und genau 6-10FV. Ein Gebot stellt sicher, dass der Partner zumindest ein weiteres Mal etwas bieten kann und hält somit den Kommunikationsverlauf offen. Die Aussage von Nord ist ebenfalls mit einer Frage verbunden, nämlich (unter Berücksichtigung des gemeinsamen Zieles), ob diese Stärke ausreicht, um ein Vollspiel bzw. einen Schlemm anzustreben oder nicht. Kann Süd dies bejahen, dann soll er weiterreizen, wenn nicht, dann soll er passen. Aus der Kombination von immer weiteren Fragen und Antworten kann sich eine Art Gespräch zwischen zwei Partnern entwickeln, in dem derjenige Spieler, dessen Partner seine Hand genau beschrieben hat, die Entscheidung über den Endkontrakt trifft. Dieses Gespräch wird durch bestimmte Mechanismen gesteuert. Die Beschreibung der Steuerung des Informationsaustausches zwischen zwei Partnern und damit die Charakterisierung einer Ansage als Frage bzw. Aufforderung, ein weiteres Gebot abzugeben, oder eben nicht, erfolgt im Abschnitt 7.2.

6.5 Der Informationsaustausch bei einer Gegenreizung

Im bisherigen Verlauf der Arbeit wurde auf eine nähere Betrachtung der Gegenreizung aus Gründen der Übersichtlichkeit bewusst verzichtet. Auch für die Darstellung der kommunikativen Funktion von Ansagen ist der Bezug auf die Gegenreizung nicht notwendig. Technisch gesehen findet ein Dialog, aber keine Paarsequenz (s.u.) zwischen den Partnerschaften statt. Der eigentliche Kommunikationszweck besteht in zwei in sich geschlossenen Dialogen, die gegeneinander geführt werden. Auf der Austinschen Ebene wird ein Gespräch auf „niedrigem Niveau“ geführt, an dem alle Spieler zusammen beteiligt sind. Der Ausgleich entsteht durch die rotierende Reizung, die jedem Spieler seinen Redeturn zuweist. Auf der zweiten Ebene funktioniert ein Gespräch, an dem alle Spieler beteiligt sind, nicht mehr. Hierbei handelt es sich um zwei Gespräche, die nicht aufeinander abgestimmt sind. Beide Teile einer Partnerschaft tragen mit ihren Ansagen die Verantwortung für die ganze Partnerschaft. Auch

mit einem „Kontra“, das nur auf ein gegnerisches Gebot, oder einem „Rekontra“, das nur auf ein gegnerisches „Kontra“ abgegeben werden kann, entsteht kein parteienübergreifender Dialog. Hierdurch werden lediglich Risiko- und Gewinnerwartungen für beide Seiten erhöht.

Mit dem Übergang des Redeturns an den linken Gegner wechseln ebenso die Rollen des Produzenten, der Adressaten und der Rezipienten im Uhrzeigersinn um eine Position. Dennoch soll an dieser Stelle gezeigt werden, welchen (störenden) Einfluss eine Gegenreizung auf den Informationsaustausch zweier Spieler haben kann. Und zwar am Beispiel der aus (46), S. 59, bereits bekannten Austeilung, die hier aus Gründen der Anschaulichkeit noch einmal aufgeführt wird.

(46)

	<u>Nord</u>		<table style="border-collapse: collapse; margin: auto;"> <tr> <td style="border-top: 1px solid black; width: 25%; text-align: center;"><u>W</u></td> <td style="border-top: 1px solid black; width: 25%; text-align: center;"><u>N</u></td> <td style="border-top: 1px solid black; width: 25%; text-align: center;"><u>O</u></td> <td style="border-top: 1px solid black; width: 25%; text-align: center;"><u>S</u></td> </tr> <tr> <td>Pass</td> <td>1♦</td> <td>Pass</td> <td>1♥</td> </tr> <tr> <td>Pass</td> <td>2♥</td> <td>Pass</td> <td>3♣</td> </tr> <tr> <td>Pass</td> <td>4♥</td> <td>Pass</td> <td>Pass</td> </tr> <tr> <td>Pass</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	<u>W</u>	<u>N</u>	<u>O</u>	<u>S</u>	Pass	1♦	Pass	1♥	Pass	2♥	Pass	3♣	Pass	4♥	Pass	Pass	Pass			
<u>W</u>	<u>N</u>	<u>O</u>	<u>S</u>																				
Pass	1♦	Pass	1♥																				
Pass	2♥	Pass	3♣																				
Pass	4♥	Pass	Pass																				
Pass																							
	♠ K 6 5																						
	♥ K D 7 6																						
	♦ D B 8 4																						
	♣ A 4	<u>Ost</u>																					
<u>West</u>	= 15F	♠ B 10 4 3 2																					
♠ D 8 7		♥ B																					
♥ 10 9 5		♦ 6 5 2																					
♦ A K 9 3		♣ K D B 6																					
♣ 10 8 5		=8F																					
= 9F	<u>Süd</u>																						
	♠ A 9																						
	♥ A 8 4 3 2																						
	♦ 10 7																						
	♣ 9 7 3 2																						
	= 9FL																						

Wie im Zusammenhang mit der in (46) abgebildeten Austeilung gezeigt, tauschen Nord und Süd ohne Gegenreizung von Ost und West Informationen über ihr Bietsystem aus, um sich schließlich auf den Endkontrakt „4♥“ gespielt von Süd festzulegen. Süd erfüllt diesen Kontrakt nach dem Ausspiel von West mit ♦A genau und erzielt für sein Team 420 Pluspunkte. Die in der Reizung gemachten Annahmen und Schlussfolgerungen haben sich demnach als richtig erwiesen. Eine genaue Analyse der Reizung und des Spielverlaufs findet sich im Abschnitt 8, S. 162ff.

Wie könnte sich eine Gegenreizung der Gegner (hier Ost/West) auf den Kommunikationsfluss von Nord/Süd auswirken? In der aktuellen Austeilung kommt bei korrekter Anwendung und Auslegung des in dieser Arbeit vorgestellten Bietsystems FORUM D eine Gegenreizung durch Ost/West nicht in Frage. Dennoch soll an dieser Stelle exemplarisch gezeigt werden, welche Auswirkungen auf den Informationsaustausch eine Gegenreizung hätte. Die Bridgeregeln würden durch eine Verletzung auf der Systemebene nicht missachtet, denn auch ein Bluff (S. 102f.) ist nicht regelwidrig, wenn er für alle beteiligten Spieler gleichermaßen überraschend ist, d.h. der Partner des Bluffenden darf keinen Vorteil gegenüber den anderen Spielern haben, etwa dadurch, dass sein Partner in ähnlichen Situationen bereits häufiger geblufft hätte. Diese Kenntnis, d.h. dieser Informationsvorsprung, müsste den anderen Spielern durch Alertieren (s. S. 75) offenbar gemacht werden.

Auf das Beispiel in (46) bezogen, wäre eine Gegenreizung von Ost in der Farbe Pik nach dem ersten „Pass“ seines Partners als Teiler und der Eröffnung mit „1♦“ durch Nord denkbar. Dabei sollen im Folgenden die Gegenreizungen mit „1♠“ (90b.1), „2♠“ (90b.2) und „3♠“ (90b.3) untersucht werden.

(90b.1) Ost bietet „1♠“:

West	Nord	Ost	Süd
„Pass“	„1♦“	„1♠“	

Mit dieser Gegenreizung verspricht Ost systemgemäß fünf Karten in Pik und 9-18FL. Auf die Punkte bezogen handelt es sich um keine große Abweichung, Ost hält 8F. Die Farbe ist allerdings so schlecht, dass sich Ost trotz der fünften Karte keinen Längenpunkt anrechnen kann (mindestens 3F sollten in der Farbe enthalten sein). Außerdem ist es fragwürdig, sich einen Punkt für den Buben in Coeur anzurechnen, da dieser ungeschützt (blank) ist. Bei einer Zwischenreizung mit solch wenigen Punkten ist das Ziel, dem Partner eine Entscheidungshilfe für dessen Ausspiel gegen den gegnerischen Kontrakt zu geben. Denn auf Grund der geringen Stärke ist es unwahrscheinlich, dass das eigene Team den Alleinspieler stellen wird. Die eigentlich interessantere Farbe ist in Osts Hand Treff. Diese Farbe kann er aber nicht bieten, weil Ost zu wenig Karten in Treff in der Hand hält, die Gefahr eines Strafkontras ist zu hoch.

Aus diesen Gründen ist es ratsam, mit Osts Hand zu passen. Dennoch bietet dieser in dem aktuellen Beispiel „1♠“.

Die Gegenreizung Osts wirkt sich zumindest störend auf die Möglichkeiten Süds aus, seinem Partner auf dessen Eröffnung zu antworten. Sein normales Gebot von „1♥“ (s.o.) ist nun nicht mehr möglich, weil Pik höher ist als Coeur. Für eine Antwort mit „2♥“ hält Süd zwar eine ausreichende Kartenlänge in Coeur (dann mindestens fünf statt vier auf der Einerstufe), aber ihm fehlen ein paar Punkte, denn für das Gebot „2♥“ benötigt Süd systemgemäß 11FL. Zur Lösung dieses Problems wurde die Konvention „Negatives Kontra“ entwickelt. Das negative Kontra funktioniert ähnlich wie das in (47.3), S. 63f., beschriebene Informationskontra. Auch hier wurde die natürliche Bedeutung als Strafkontra zu Gunsten eines häufiger anwendbaren Prinzips aufgegeben. Dieses Prinzip besagt, dass das Kontra in der dritten Position, nachdem der Partner eröffnet hat, kein Strafkontra, sondern die nicht gereizte Oberfarbe verspricht und deshalb negativ im Sinne von „nicht Strafkontra“ ist. Im aktuellen Bietverlauf hätten die Spieler die folgenden Ansagen gemacht:

(90b.1a)	West	Nord	Ost	Süd
		1. Pos.	2. Pos.	3. Pos.
	„Pass“	„1♦“	„1♠“	„X“

Das Kontra von Süd als Antwort auf Nord's Eröffnung mit „1♦“, nachdem Ost „1♠“ gegengereizt hat, verspricht mindestens vier Karten in Coeur. Süd benötigt dafür wenigstens 8F. Nord behandelt dieses Kontra seines Partners, als hätte dieser „1♥“ geantwortet, was nach den Bridgeregeln nicht möglich gewesen wäre („1♥“ ist niedriger als „1♠“), aber über den Kunstgriff mittels der konventionellen Ansage „Negatives Kontra“ geschafft wurde.

Die Gegenreizung Osts hat allerdings nicht nur Auswirkungen auf die Reizung von Süd, sondern auch auf das Verhalten von West. Sollte West seinem Partner glauben (und es gibt keinen Grund, an der Korrektheit seines Gebotes zu zweifeln), dann kann West die Reizung „1♠“ von Ost auf „2♠“ heben. Dies verspricht 6-10FV und wenigstens drei Karten in Pik, wodurch ein Fit (acht Karten gemeinsam) sichergestellt wäre. West bietet „2♠“:

(90b.1b)	West	Nord	Ost	Süd
		1. Pos.	2. Pos.	3. Pos.
	„Pass“	„1♦“	„1♠“	„X“
	„2♠“			

Nord erkennt nach dem negativen Kontra seines Partners, dass dieser wenigstens vier Karten in Coeur hält und sein Team somit über einen Fit in Coeur verfügt. Auf „1♥“ seines Partners hätte er lediglich „2♥“ (13-16FV) geboten, weil er 16FV besitzt. Da West die Reizung auf „2♠“ erhöht hat, ist dies nicht mehr möglich. Weil Süd für sein „Kontra“ systemgemäß nicht nur 6FL, sondern wenigstens 8F halten muss, kann Nord trotz des einen fehlenden Punktes („3♥“ nach „1♥“ verspricht an dieser Stelle 17-19FV) „3♥“ bieten. Ost hatte bereits zu wenig für „1♠“ und wird nun passen. Süd hält nach dem Gebot „3♥“ durch seinen Partner nicht nur 8F, sondern auf Grund des Fits in Coeur weitere Verteilungspunkte, insgesamt 12FV. Das reicht aus, um das Vollspiel in Coeur anzusagen, die anderen Spieler passen. Die ganze Reizung hätte den folgenden Verlauf genommen:

(90.b.1c)	West	Nord	Ost	Süd
	„Pass“	„1♦“	„1♠“	„X“
	„2♠“	„3♥“	„Pass“	„4♥“
	„Pass“	„Pass“	„Pass“	

Die einzige wesentliche Auswirkung für den Spielverlauf bestünde darin, dass Nord, nicht Süd, zum Alleinspieler in „4♥“ geworden wäre. Der Kontrakt wird nach Osts Ausspiel mit ♣K ebenso erfüllt wie nach dem Ausspiel mit ♦A von West gegen den ursprünglich von Süd gespielten Kontrakt von „4♥“.

(90b.2) Ost bietet „2♠“:

West	Nord	Ost	Süd
„Pass“	„1♦“	„2♠“	

Da Osts Hand nicht den Kriterien einer konstruktiven Gegenreizung genügt, könnte er versuchen, die Reizung von Nord/Süd durch eine destruktive Gegenreizung zu stören, entweder mit „2♠“ oder mit „3♠“. Für einen schwachen Sprung in die Zweierstufe benötigt Ost systemgemäß eine Farbe zu sechst

mit 6-10F. Außerdem sollte es sich um eine gute Farbe handeln, d.h. seine wenigen Punkte sollten sich in dieser langen Farbe befinden. Die Farbe ist demnach zu kurz und zu schwach für eine Sprunggegenreizung in „2♠“. Trotzdem wird angenommen, dass Ost genau das bietet.

Auch hier hätte Süd das Problem, dass er seine Coeurfarbe nicht mehr direkt reizen kann. Denn er müsste hierfür „3♥“ bieten, wofür Süd zwar über eine ausreichende Kartenlänge in Coeur (wenigstens fünf Karten) verfügt, aber zu schwach ist (wenigstens 12F, d.h. Eröffnungsstärke). Wie in (90b.1a) kann sich Süd mit der künstlichen Ansage „Negatives Kontra“ behelfen. Weil er damit seinen Partner „zwingt“ (das Kontra ist kein Strafkontra, sondern fordert den Partner auf, nicht zu passen), wenn dieser eine Farbe reizt, dies auf der Dreierstufe zu tun (Pik ist die höchste Farbe, Nord müsste überbieten), müsste Süd dafür etwas stärker als 8F sein, wenigstens 9-10F. Er kompensiert den Mangel an Stärke in der aktuellen Hand durch die fünfte, zusätzliche Karte in Coeur. Süd bietet „Kontra“:

(90b.2a)	West	Nord	Ost	Süd
	„Pass“	„1♦“	„2♠“	„X“

Aus Wests Sicht hält Ost die Farbe Pik zu sechst mit 6-10F. Aus strategischen Gründen gilt in kompetitiven Reizungen, d.h. beide Teams geben Gebote ab und überbieten sich, der folgende Grundsatz (Cohen 1992: 70):

(90b.2b) *„You should always bid to the level equal to the combined number of trumps held by your side.“*

Ost hat durch sein Gebot „2♠“ sechs Karten in Pik versprochen, West hält drei Karten in dieser Farbe. Zusammen sind dies neun Pikkarten. Demnach sollte West nun „3♠“ bieten (neun Stiche bei neun Trümpfen). Nach dem Prinzip, das allgemein als „Law of Total Tricks“ bekannt ist, sollte sich die Reizung, wenn es dabei bliebe, für Ost/West folgendermaßen auswirken. Entweder erfüllen Ost/West ihren Kontrakt oder, wenn sie fallen, erzielen sie weniger Minuspunkte, als hätten Nord/Süd einen Kontrakt erfüllt und damit Ost/West Minuspunkte eingebracht (z.B. 3♠-1 für -50 statt 3♥= für -140). Weil West nicht wissen kann, dass Ost lediglich fünf Karten hält und es in der Regel gut

für seine Seite ist, die Sperrwirkung des Gebotes „2♠“ mit drei Karten in dieser Farbe auf „3♠“ zu erhöhen, bietet West „3♠“.

(90b.2c)

West	Nord	Ost	Süd
„Pass“ „3♠“	„1♦“	„1♠“	„X“

Die Erhöhung auf „3♠“ ist für Nord unangenehm, weil ihm diese Reizung Bietraum nimmt. Andererseits hat er im Gegensatz zu (81b.1b) die Information von seinem Partner, dass dieser etwas stärker als 8F sein muss. Zusammen mit seinen eigenen 16FV sollte sein Team über wenigstens 26FV verfügen. Die Aussicht auf das Erreichen der Vollspielprämie ist ein wichtiger Grund für Nord, das Vollspiel, d.h. „4♥“, anzusagen, selbst wenn insgesamt ein Punkt fehlen sollte.

(90b.2d)

West	Nord	Ost	Süd
„Pass“ „3♠“ „Pass“	„1♦“ „4♥“	„1♠“ „Pass“	„X“ „Pass“

Die anderen Spieler passen, der Endkontrakt ist wie in den Beispielen zuvor, (46), S. 59, und (90b.1), der gleiche. Der Spielverlauf und das Endergebnis entsprechen dem Beispiel (90b.1).

(90b.3)

Ost bietet „3♠“			
West	Nord	Ost	Süd
„Pass“	„1♦“	„3♠“	

Das Sperrgebot „3♠“ von Ost sollte der Punktstärke des schwachen Sprungs in „2♠“ entsprechen. Allerdings sollte die Farbe länger sein, zumindest sieben Karten lang, und die Punkte sollten sich im Wesentlichen in der langen Farbe befinden. Der einzige Schutz, den ein Spieler hat, wenn er mit wenigen Punkten auf einer hohen Stufe bietet, ist eine gute lange Farbe. Dies trifft auf die Hand von Ost nicht zu. Damit würde Ost grob von seinem Bietesystem abweichen. Hier läge tatsächlich ein Bluff vor, der allerdings, wie vorher erwähnt, nach den Bridgeregeln gestattet ist.

Die Reizung würde für Ost einen zunächst günstigen Verlauf nehmen, denn Süd müsste mangels ausreichender Punktstärke passen.

(90b.3a)	West	Nord	Ost	Süd
	„Pass“	„1♦“	„3♠“	„Pass“

Würde nun auch West passen, dann hätte Nord keine andere Wahl als ebenfalls zu passen, denn sein Partner Süd könnte für sein aktuelles „Pass“ erheblich schwächer sein, eine weitere Ansage von Nord als ein abschließendes „Pass“ wäre dann äußerst gefährlich. Auf Grund der Überlegungen zum „Law of Total Tricks“ (90b.2b) würde West auf „3♠“ durch Ost und „Pass“ durch Süd „4♠“ bieten. Aus seiner Sicht hätte Ost eine gute und lange (siebener) Pikfarbe mit wenigen Punkten. Die ganze Austeilung könnte folgendermaßen aussehen und wäre mit der aktuellen Reizung denkbar:

(90b.3b)	<u>Nord</u> ♠ 9 6 5 ♥ K D 7 6 ♦ D B 8 4 ♣ A K	<u>Ost</u> ♠ A K B 10 4 3 2 ♥ B ♦ 6 5 2 ♣ B 6
	<u>West</u> ♠ D 8 7 ♥ 10 9 5 ♦ A K 9 3 ♣ 10 8 5	<u>Süd</u> ♠ ♥ A 8 4 3 2 ♦ 10 7 ♣ D 9 7 4 3 2

In diesem Beispiel (90b.3b) würden Ost/West in „4♠“ nur einmal fallen: Sie können sieben Stiche in Pik und zwei Stiche in Karo (♦AK) erzielen, während sie einen Stich in Coeur, in Karo und zwei Stiche in Treff verlören. Als Ergebnis stünden -50 Punkte für einen Faller zu Buche. Dagegen könnten Nord/Süd leicht „5♥“ erfüllen, weil Ost/West nur ♦AK gewinnen werden. Die Piks sind in diesem Fall nichts wert, weil Süd eine Chicane in dieser Farbe hält und ♠AK und die anderen Pikkarten stechen kann. Wegen der Verlängerung von Osts Sperre mit „3♠“ durch West auf „4♠“ können Nord/Süd aber nicht

ihren optimalen Kontrakt reizen. Es wäre durchaus denkbar, dass West nicht gegen „4♥“ bei Nord/Süd direkt verteidigte, sondern, wenn er Süds ♥A (statt ♠D) hielte, „4♠“ bietet, weil er davon überzeugt ist, dass Ost/West diesen Kontrakt erfüllen können. Damit kann Nord nichts unternehmen, weil er von Süds Werten nichts weiß, und Süd nicht, weil er keine Kenntnis von der hervorragenden Unterstützung Nord's in seinen langen Farben Coeur (♥KD76) und Treff (♣AK) hat.

Die aktuelle Austeilung ist allerdings eine andere, und die Reizung würde nach dem Gebot „4♠“ durch West den folgenden Verlauf nehmen:

(90b.3c)	West	Nord	Ost	Süd
	„Pass“	„1♦“	„3♠“	„Pass“
	„4♠“	„Pass“	„Pass“	„X“
	„Pass“	„Pass“	„Pass“	

Süd konnte zwar nach dem Gebot „3♠“ von Ost nur passen, nach dem weiteren Verlauf der Reizung ist er dennoch stark genug, um den Kontrakt „4♠“ durch Ost/West zur Strafe zu kontrieren. Süd hält zwei sichere Stiche (♠A und ♥A), während sein Partner die Reizung eröffnet hat, damit sollte der Kontrakt des Gegners fallen. Der Spielverlauf könnte folgendermaßen aussehen:

Süd spielt gegen den Kontrakt „4♠X“ von Ost ♦10 (von zwei Karten wird in der Regel die höchste ausgespielt) aus, dies ist die Farbe, die sein Partner eröffnet hat und daher Werte (Figuren) anzunehmen sind. Der Spielplan aus Osts Sicht wäre zu verhindern, dass Nord/Süd stechen können. Dann blieben ihm nach dem Verlust von ♠AK (das sind die höchsten beiden Trümpfe und daher sind zwei Verlierer in dieser Farbe nicht zu vermeiden) drei Stiche in Pik, zwei Stiche in Karo (♦AK) und sobald der Gegner das ♣A gewonnen hat, drei Stiche in Treff (♣KDB), insgesamt also acht Stiche. Das wäre gleichbedeutend mit zwei kontrierten Fallern, also -300 Punkten, und immer noch ein gutes Ergebnis, weil Nord/Süd 420 Punkte hätten erzielen können, wenn sie „4♥“ erfüllt hätten (wenn angenommen wird, dass sich beide Seiten im Modus Nichtgefahr befinden). Ost spielt nach dem Gewinn des Ausspiels mit ♦A aus diesem Grund ♠7 vom Dummy. Süd gewinnt diesen Stich mit ♠A und wech-

selt, weil am Tisch in Karo noch $\diamond K$ liegt, auf Treff. Coeur zu spielen, wäre gefährlich, weil Ost den $\heartsuit K$ halten könnte (beispielsweise einmal besetzt, d.h. mit einer kleinen Coeurkarte). Dann wäre es besser, wenn Nord Coeur „durch“ den $\heartsuit K$ spielte, der dann keinen Stich gewinnen wird. Nord gewinnt die dritte Runde mit $\clubsuit A$ und spielt ein weiteres, sein letztes, Treff, um danach Treff stehen zu können. Die zweite Treffrunde (die vierte Runde insgesamt) gewinnt Ost mit $\clubsuit K$ und spielt wieder Trumpf, um den drohenden Schnapper (ein Stich wird getrumpft) des Gegners zu verhindern. Nord gewinnt diesen Stich mit $\spadesuit K$ und spielt Coeur (Karo ist wegen des $\diamond K$ im Dummy aussichtslos), um seinen Partner zu Stich zu bringen, der Nord den Schnapper in Treff geben kann. Genau das geschieht. Ost verliert danach noch einen Stich in Karo und fällt damit insgesamt dreimal im Kontra. Das Ergebnis nach Punkten ist -500 aus Sicht von Ost/West. Dieses Ergebnis ist schlecht, weil sie lediglich 420 Punkte verloren hätten, hätten Nord/Süd „4 \heartsuit “ gespielt und erfüllt.

Zu der negativen Auswirkung eines schlechten Ergebnisses käme vermutlich ein Misstrauen Wests gegenüber der Glaubwürdigkeit der Gebote seines Partners.

7 Konversationsanalytische Gesichtspunkte

Die Steuerung des Informationsaustauschs zweier Partner auf der Systemebene lässt sich anhand so genannter „Paarsequenzen“ beschreiben. Zu diesem Zweck soll dieser Begriff im Folgenden kurz erläutert werden.

7.1 Der Begriff der Paarsequenz

Paarsequenzen sind ein Mittel zur lokalen Steuerung in Gesprächen. Ein Beispiel für eine Paarsequenz ist das Paar „Frage-Antwort“. Diese Sequenz ist erst dann vollständig, wenn auf eine Frage auch eine Antwort erfolgt. Für die spätere Anwendung auf das Bieten im Bridge soll an dieser Stelle die Definition aus Schegloff & Sacks (1973: 295ff.) zitiert nach Levinson (1983: 303f.) genügen.

- (91) *“adjacency pairs are sequences of two utterances that are:*
 (i) *adjacent*
 (ii) *produced by different speakers*
 (iii) *ordered as a **first part** and a **second part***
 (iv) *typed, so that a particular first part requires a particular second (or range of second parts) – e.g. offers require acceptances or rejections, greetings require greetings, and so on*

and there is a rule governing the use of adjacency pairs, namely:

- (19) *Having produced a first part of some pair, current speaker must stop speaking, and next speaker must produce at that point a second part to the same pair”*

7.2 Anwendung des Begriffs Paarsequenz auf die Bietrunde

Beim Bieten im Bridge ist die Befolgung der Steuerungsregel für die Verwendung von Paarsequenzen ganz klar durch die Bridgeregeln vorgegeben. Dieser Vorgang ist allerdings automatisiert. Obwohl bei den bridgelichen Paarsequenzen immer erst der Gegner zwischengeschaltet ist, bevor der Partner etwas äußern darf, sind die Spieler nicht auf den Gegner angewiesen, wenn es darum geht, einen weiteren Teil äußern zu können. Sie können die Reizung alleine aufrechterhalten (höher bieten). In dem Teilgespräch läuft die direkte Adressierung zwischen zwei Partnern – und nur da – sind die zwei Turns einer Paarsequenz „benachbart“. Die Beiträge der Gegner sind in diesem Teilgespräch aus-

geblendet. Der Gegner kann allerdings stören, indem er nicht passt. Eventuell wird hier das bietsystemisch-bridgeliche Kooperationsprinzip außer Kraft gesetzt. Und zwar dann, wenn nicht der beste spielbare Kontrakt angesagt wird, sondern der Gegner kontriert wird, weil dadurch die zurzeit höchste Anzahl von Punkten erzielt werden kann.

Gebote, die vom Partner eine bestimmte Reaktion erfordern, werden als forcierende Gebote bezeichnet. Sie zwingen den Partner zu einem weiteren Gebot, es sei denn, der Gegner gibt ebenfalls ein Gebot ab. Forcierende Gebote sind darauf aus, vom Partner eine positive Antwort (nicht „Pass“) zu erhalten. Gelegentlich fungieren sie auch als Präsequenzen (z.B. Vorankündigungen in Gesprächen) oder als spezifische Fragen. Ein Beispiel für eine typische Präsequenz beim Bieten im Bridge ist die Eröffnung mit dem Gebot „2♣“, die systemgemäß aussagt „Partner, ich bin sehr stark, bitte passe erst dann, wenn wir in der Reizung ein Vollspiel erreicht haben“. Über die Verteilung der Hand des Eröffners besagt dieses Gebot noch nichts, selbst über die Farbe Treff nicht. Die Rollen von initiativ Fragendem und reaktiv Antwortendem können im Verlauf der Reizung wechseln. Der Ablauf von Paarsequenzen im Bridge wird im Folgenden beschrieben.

Bei Paarsequenzen im Bridge sind alle möglichen ersten und zweiten Teile ganz genau definiert (s. (92)); Umleitungen, Antwortverweigerungen, Infragestellen gibt es nicht. Auch beim Bridge werden die Alternativen in einer bestimmten Rangfolge gebraucht (vgl. (84), S. 127). Beim Bieten ist der Partner durch die Bridgeregeln verpflichtet, einen zweiten Teil zu liefern, der in dem Bietsystem genau definiert ist. Es gibt verschiedene Typen von solchen Paarsequenzen.

(92) Paarsequenzen beim Bieten im Bridge

	Partner 1	Gegner	Partner 2
	1. Teil		2. Teil
a)	forcing	„Pass“	Gebot > Gebot Teil 1
b)	forcing per Konvention	„Pass“	Gebot > Gebot Teil 1 $\in \{\dots\}$
c)	non-forcing	„Pass“	„Pass“, Gebot > Gebot Teil 1
d)	non-forcing, Abschluss	„Pass“	„Pass“

Forcing bedeutet, dass der Partner die Reizung mit einem Gebot aufrechterhalten muss. Der Forcierende erhält dadurch die Gelegenheit, wenigstens noch einmal zu bieten, damit die Partner nicht auf der künstlichen Denomination sitzen bleiben. Falls der Partner passte, könnten die Gegner die Reizung beenden, indem sie ebenfalls passen. Sollte der rechte Gegner des forcierten Spielers allerdings nicht gepasst haben, dann erhält der Forcierende auch ohne ein Gebot seines Partners die Möglichkeit zu einem weiteren Gebot. Die Verpflichtung seines Partners zu einem Gebot wird durch ein gegnerisches Gebot aufgehoben. Forcing ist das Mittel, um den Informationsaustausch nicht frühzeitig abbrechen zu lassen. Die Reizung steht unter dem Vorzeichen des Kooperationsprinzips (den höchstdotierten spielbaren Kontrakt zu finden), die Hierarchie der Prioritäten dient zur Unterstützung. Es kann außer Kraft gesetzt werden, wenn sich der Gegner einmischt und Kontra eine Alternative ist, weil es mehr Punkte brächte (Annahme genügt). Für die Darstellung von Paarsequenzen beim Bieten im Bridge ist dieser Fall nicht wesentlich und wird hier deswegen nicht weiter behandelt.

Jedes künstliche Gebot, in dieser Arbeit zur Abgrenzung von sprachlichen Konventionen Bridgekonvention genannt, ist forcierend (92b). Es hat den Anschein, dass jedes künstliche Gebot ein Verstoß gegen die Maxime der Relation bzw. der Qualität ist. Für die Maxime der Relation trifft dies auf der Austinschen Ebene zu, weil eine Denomination verwendet wird, die man nicht spielen möchte. Auf der Systemebene wird die Maxime der Relation eingehalten, weil die verwendete Ansage in dieser speziellen Situation eben doch relevant ist. Allerdings wird hierbei die Qualitätsmaxime verletzt, weil diese Ansage nicht wörtlich zu nehmen ist. Die System-Maxime „hebelt“ sozusagen die

Austinsche Ebene aus. Bei Bridgekonventionen ist der Ablauf von initiativen Fragen und reaktiven Antworten durch das Bietsystem genau vorgegeben und muss von den Spielern auswendig gelernt werden. Deshalb reicht es nicht aus, dass der zweite Teil aus einem beliebigen höheren Gebot besteht als der erste Teil. Der zweite Teil gehört zu einer ganz klar festgelegten Menge von Geboten, die im Rahmen der angewandten Bridgekonvention zulässig sind. Eine Konvention findet in Situationen Anwendung, in denen ein künstliches Gebot effektiver erscheint als ein natürliches Gebot. Dabei wird bewusst auf die Bedeutung des natürlichen Gebotes an derselben Stelle verzichtet. Als Beispiel für den Ablauf einer Konvention wird in (93) die Bridgekonvention „Stayman“ dargestellt. Es handelt sich dabei um die künstliche Frage nach den Oberfarben, wenn der Partner in Sans Atout eröffnet hat.

(93) Stayman

	West Partner 1	Nord Gegner	Ost Partner 2
(i)	„1SA“: 16-18FL, ♥/♠ < 5, ausgegl.	„Pass“	(ii) „2♣“: FL ≥ 8, ♥+/v♠ = 4
(iiia)	„2♦“: ♥/♠ < 4		
(iiib)	„2♥“: ♥=4, ♠ < 4		
(iiic)	„2♠“: ♠=4, ♥ < 4		
(iiid)	„2SA“: ♥ + ♠ = 4		

In (93) eröffnet West mit „1SA“ (i) und zeigt dadurch eine ausgeglichene Hand mit 16-18FL und weniger als fünf Karten in einer der beiden Oberfarben. Systemgemäß kann Ost daraufhin mit der Bridgekonvention Stayman über das Gebot „2♣“ (ii) anfragen, ob West eine oder beide Oberfarben zu viert hält. Dafür benötigt Ost laut FORUM D selber wenigstens eine der beiden Oberfarben zu viert und mindestens 8FL. West antwortet darauf ebenso konventionell: Ohne Oberfarbe zu viert bietet er „2♦“ (iiia), mit nur einer nennt er diese, „2♥“ (iiib) oder „2♠“ (iiic), und verneint gleichzeitig die andere, mit beiden bietet er „2SA“ (iiid). Der Antwortende gewinnt dadurch einen genauen Über-

blick über die Verteilung der Oberfarben in den gemeinsamen Händen und kann oftmals direkt den Endkontrakt ansagen (3SA, 4♥, 4♠), zu einem Vollspiel in einer bestimmten Denomination einladen (2SA, 3♥, 3♠) oder einen Schlemm anstreben (z.B. 4SA). Bridgekonventionen werden in Situationen eingesetzt, in denen ein natürliches Gebot nicht effektiv genug wäre. Dabei bedienen sich die verschiedenen Bietsysteme ganz unterschiedlich häufig solcher Konventionen (vgl. 9: Bietsysteme im Vergleich).

7.3 Merkmale einer forcierenden Reizung

Für die Bestimmung, ob ein Gebot forcierend ist oder nicht, ist die Einführung der folgenden Merkmale erforderlich, die in (94) aufgelistet sind.

(94)	[-limit]	=	das Gebot ist nicht limitiert
	[+limit]	=	das Gebot ist limitiert
	[-nat]	=	das Gebot ist nicht natürlich
	[+nat]	=	das Gebot ist natürlich
	[-VSS]	=	Vollspielstärke ist nicht vorhanden
	[+VSS]	=	Vollspielstärke ist vorhanden

Das Merkmal [-limit] bedeutet, dass die obere Punktstärke einer Hand von dem abgegebenen Gebot nicht abgeleitet werden kann. Das ist beispielsweise bei einer Antwort in einer neuen Farbe auf eine Eröffnung mit „1 in Farbe“ der Fall (s.u.). Der Antwortende limitiert dadurch lediglich die Untergrenze seiner Punktstärke: bei einer Reizung „1 über 1“ (1/1) sind dies wenigstens 6FL, bei 2/1 mindestens 11FL. Bei einer Antwort in Sans Atout ist dagegen auch die Obergrenze bekannt [+limit], so verspricht die Antwort 2SA auf eine Eröffnung „1 in Farbe“ 11-12FL.

Ein Gebot weist das Merkmal [-nat] auf, wenn es nicht natürlich in dem Sinne ist, dass ein Spieler in der zu seinem Gebot gehörenden Denomination über eine bestimmte Anzahl von Karten verfügt. Bei der in (93) vorgestellten Bridgekonvention Stayman besagt das Gebot „2♣“ als Antwort auf die Eröffnung „1SA“ eben nicht, dass dieser Spieler tatsächlich über eine bestimmte

Anzahl von Karten oder Werte in der Farbe Treff verfügt. Alle Eröffnungen auf der ersten Bietstufe tragen das Merkmal [+nat], da sie in einer Unterfarbe wenigstens drei, in einer Oberfarbe wenigstens fünf Karten in der genannten Farbe versprechen.

Das Merkmal [-VSS] besagt, dass die gemeinsame Punktstärke geringer ist, als der Wert, der erfahrungsgemäß für die Erfüllung eines Vollspiels erforderlich wäre (vgl. (30), S. 45). Im Gegensatz dazu zeigt das Merkmal [+VSS] an, dass diese Punktstärke gemeinsam auf jeden Fall erreicht wird.

Bezogen auf (92b) ist ein Gebot forcierend, wenn es nicht natürlich, also künstlich ist und damit das Merkmal [-nat] aufweist. Es gibt allerdings noch weitere forcierende Merkmale. So ist ein Gebot auch dann forcierend, wenn von der bietenden Hand nicht die maximale Punktstärke bekannt ist, d.h. sie nach dem Kriterium Stärke nicht limitiert ist [-limit] (92a). Eine neue Farbe durch den Antwortenden auf die Eröffnung seines Partners gereizt, ist forcierend, weil der Antwortende nur eine Angabe über seine minimale, nicht aber über seine maximale Stärke, macht. Bei einer Antwort 1/1 (92a.1) verspricht er mindestens 6FL/FV:

(92a.1) West Nord Ost
 „1♦“ „Pass“ „1♥“,

bei einer Antwort 2/1 mindestens 11FL/FV (92a.2):

(92a.2) West Nord Ost
 „1♦“ „Pass“ „2♣“,

Die Reizung ist systemgemäß solange forciert, bis einer der beiden Spieler seine Hand durch ein Gebot limitiert hat, so dass der andere Spieler mit dem Wissen über die Stärke der Hand seines Partners und dem Wissen über die Stärke seiner eigenen Hand eine vernünftige Annahme über den besten Endkontrakt für seine Partei machen kann. Springt der Antwortende auf die Eröffnung seines Partners mit 1 in Farbe (92.a3) einfach in eine neue Farbe, dann verspricht er dadurch neben bestimmten Anforderungen an seine Verteilung wenigstens 18FL.

(92.a3) West Nord Ost
 „1♦“ „Pass“ „2♥“,

Dadurch ist beiden Spielern bekannt, dass ihre Partei über wenigstens 30FL verfügt und somit ein Vollspiel erfüllbar sein sollte. Die Reizung ist damit forciert, bis ein Vollspiel in der Reizung erreicht wurde. Der Eröffner forciert seinen Partner, indem er beispielsweise reverse (teurer Zweifärber) bietet (92.a4):

(92.a4) West Nord Ost Süd
 „1♦“ „Pass“ „1♠“ „Pass“
 „2♥“.

Er übermittelt damit die Information, wenigstens 17FL und eine bestimmte Verteilung (hier: Karo zu fünf und Coeur zu viert) zu halten. Durch einen Sprung in eine neue Farbe kann der Eröffner die Reizung forcieren, bis ein Vollspiel erreicht wurde. Falls der Eröffner nach einer Eröffnung mit 1♦ auf die Antwort seines Partners mit 1♠ in 3♣ springt, dann hält er systemgemäß wenigstens 20FL. Zusammen mit seinem Partner hält er damit gemeinsam nicht weniger als 26FL, da der Antwortende durch die Reizung 1/1 mindestens 6FL versprochen hat. Auf Grund der vorhandenen Vollspielstärke [+VSS] ist die Reizung so lange forciert, bis ein Vollspiel angesagt wurde. Daraus ergibt sich das folgende Schema (95) zur Entscheidung, ob ein Gebot forcierend ist oder nicht.

(95) Forcierende Gebote
 [-limit] v [-nat] v [+VSS]

Von (95) lässt sich ableiten, wann ein Gebot nicht forcierend ist (96); und zwar, wenn die folgenden Bedingungen erfüllt sind:

(96) Nicht forcierende Gebote

[+limit] [+nat] \wedge [-VSS]

Angewandt auf eine Eröffnung mit „1 in Farbe“, beispielsweise „1♥“, sind die Bedingungen aus (96) genau dann erfüllt, wenn der Antwortende die eröffnete Farbe hebt:

(96a)	West	Nord	Ost
	„1♥“	„Pass“	„2♥“: 6-10FV „3♥“: 11-12FV „4♥“: 13-14FV

oder Sans Atout bietet (96b):

(96b)	West	Nord	Ost
	„1♥“	„Pass“	„1SA“: 6-10FL „2SA“: 11-12FL „3SA“: 13-14FL.

Die Antworten „2♥“ (6-10FV), „3♥“ (11-12FV), „4♥“ (13-14FV), „1SA“ (6-10FL), „2SA“ (11-12FL), „3SA“ (13-14FL) sind jeweils limitiert und natürlich in dem Sinne, dass die Antwort durchaus als Spielvorschlag gemeint ist. Abgesehen von den Antworten „3SA“ und „4♥“, die bereits Vollspiel bedeuten (aber nicht mehr forcierend sind, weil bereits ein Vollspiel erreicht ist), ist aus der Sicht des Antwortenden nicht bekannt, ob seine Partei über ausreichend gemeinsame Stärke für ein Vollspiel verfügt. Aus all diesen Gründen ist solch eine Antwort nicht forcierend. Dagegen weiß der Eröffner nach der limitierten Antwort seines Partners ziemlich genau, welches gemeinsame Potenzial seine Partnerschaft besitzt und kann in der Regel die Abschlussansage abgeben. Diese kann „Pass“ sein, wenn das gemeinsame Potenzial für ein Vollspiel nicht ausreicht.

(97)	West	Nord	Ost	Süd
	„1♥“	„Pass“	„2♥“	„Pass“
	„Pass“.			

Sollte der Eröffner nach der limitierten Antwort seines Partners noch nicht sicher sein, ob mehr als ein Teilspiel möglich ist und noch Bietraum für ein einladendes Gebot vorhanden sei, dann kann der Eröffner die Entscheidung darüber seinem Partner überlassen (vgl. (47.8, S. 73, Versuchsgebot). In (98) bedeutet das Gebot „3♣“ des Eröffners nach der Hebung seiner Eröffnung von „1♥“ auf „2♥“ durch seinen Partner, dass der Eröffner (West) der Erfüllung eines Vollspieles „4♥“ Chancen einräumt, für den Fall, dass der Antwortende (Ost) mit seiner Hand die Schwäche des Eröffners in Treff ausgleichen kann. „3♣“ ist forcierend, weil es sich hierbei um ein künstliches Gebot [–nat] handelt.

(98)	West	Nord	Ost	Süd
	„1♥“	„Pass“	„2♥“	„Pass“
	„3♣“			

Ein Gebot kann immer als eine Frage aufgefasst werden: Kannst du deine Hand so genau beschreiben, dass ich ein Abschlussgebot finden kann? Diese muss beantwortet werden. Entweder durch „Pass“, dann ist unter Umständen die Reizung beendet, oder durch ein Gebot, damit wird der Bietprozess in jedem Fall bis zum nächsten Turn des Partners offen gehalten. Die Rollen zwischen aktiv Fragendem und passiv Antwortendem können im Verlauf des Bietens wechseln. Sobald einer der beiden Partner sich limitiert hat, d.h. er hat sein aktuelles Blatt nach Stärke und Verteilung eingegrenzt, kann dessen Partner eine Abschlussansage tätigen. Ist dies nicht der Fall, so kann er selber seine Hand dahingehend beschreiben, dass sein Partner dazu in der Lage ist. Wichtig ist hierbei, dass die in (30), S. 45, angegebenen Punktgrenzen für das Bieten auf einer bestimmten Bietstufe eingehalten werden, um nicht ungezwungen eine zu hohe Bietstufe zu erreichen. Eine Abschlussansage ist die Aufforderung an den Partner zu passen.

8 Analyse einer Teilung

Zum Abschluss des Hauptteils wird im Folgenden die bereits aus (46), S. 59, bekannte Austeilung hinsichtlich der ersten und der zweiten Kommunikationsebene analysiert. Des besseren Verständnisses wegen sind alle vier Hände an dieser Stelle noch einmal aufgeführt:

(46)	<u>Nord</u>		
	♠ K 6 5		
	♥ K D 7 6		
	♦ D B 8 4		
	♣ A 4	<u>Ost</u>	
<u>West</u>		♠ B 10 4 3 2	
♠ D 8 7		♥ B	
♥ 10 9 5		♦ 6 5 2	
♦ A K 9 3		♣ K D B 6	
♣ 10 8 5			
	<u>Süd</u>		
	♠ A 9		
	♥ A 8 4 3 2		
	♦ 10 7		
	♣ 9 7 3 2		

Die Bietphase (s. (47), S.60) verläuft folgendermaßen:

(47)	West (Teiler)	Nord	Ost	Süd
	Pass (1)	1♦ (2)	Pass (3)	1♥ (4)
	Pass (5)	2♥ (6)	Pass (7)	3♣ (8)
	Pass (9)	4♥ (10)	Pass (11)	Pass (12)
	Pass (13)			

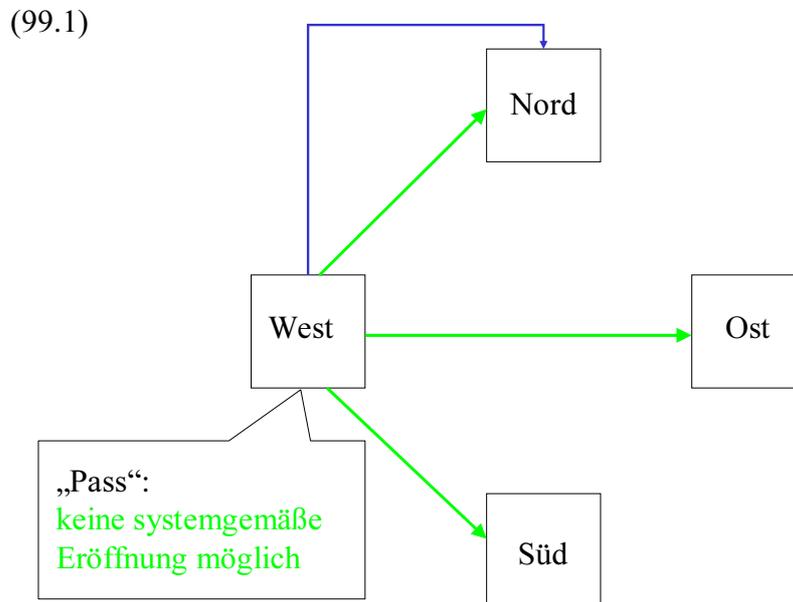
8.1 Analyse der Bietphase

Auf Grund der Ergebnisse der vorangegangenen Abschnitte ist es jetzt möglich, die Informationsübermittlung auf beiden Ebenen, der direkten (Ebene 1) und der indirekten (Ebene 2) in Tabellenform (99) darzustellen:

(99) Informationsübermittlung auf der ersten und zweiten Ebene im Vergleich

aktueller Redeturn		Ebene 1		Ebene 2	
Sprecher	Sprechakt	Ergebnis	nächster Bieter	Kommunikative Funktion	
				Rezipienten: alle	Adressat: Partner
W	Pass (1)	0SA	N	Implikatur: keine Eröffnungsstärke	
N	1♦ (2)	7 Stiche mit ♦ als Trumpf, gespielt von Nord	O	Implikatur: ♦≥3, Eröffnungsstärke	Nicht forcierend! Hältst du mindestens 6FL/FV; Hältst du mindestens vier Karten in einer oder beiden Oberfarben?
O	Pass (3)	7 Stiche in ♦ von Nord	S	Implikatur: keine Gegenreizung möglich	
S	1♥ (4)	7 Stiche in ♥ von Süd	W	Implikatur: ♥≥4, FL≥6	Forcierend! Hältst du mindestens vier Karten in Coeur? Wie stark bist du genau?
W	Pass (5)	7 Stiche in ♥ von Süd	N	Implikatur: keine Gegenreizung möglich	
N	2♥ (6)	8 Stiche in ♥ von Süd	O	Implikatur: ♥=4, FV=13-16	Nicht forcierend! Hältst du mehr als 10 FV?
O	Pass (7)	8 Stiche in ♥ von Süd	S		
S	3♣ (8)	9 Stiche in ♣ von Süd	W	Implikatur: ♣≥3, FV≥11	Forcierend! Verfügst du über Werte in der Farbe ♣?
W	Pass (9)	9 Stiche in ♣ von Süd	N		
N	4♥ (10)	10 Stiche in ♥ von Süd	O	Implikatur: Hilfe in ♣	Nicht forcierend! Hältst du noch Extrawerte, die uns (trotz meiner Minimeröffnung, ≤16FV) das Spielen eines Schlemms erlauben?
O	Pass (11)	10 Stiche in ♥ von Süd	S		
S	Pass (12)	10 Stiche in ♥ von Süd	W	Implikatur: kein Schlemminteresse	Nicht forcierend: Abschluss!
W	Pass (13)	Ende Bietphase:4♥ von Süd, Ausspiel: West			

Es folgt eine Besprechung der Ansagen (1) bis (13) (dargestellt als (99.1) bis (99.13)) unter Berücksichtigung der unterschiedlichen Kommunikationsebenen.



Zu (99.1): Der Teiler West passt zu Beginn der Reizung. Wie in (57), S. 83, beschrieben hat dieser Sprechakt die folgenden Auswirkungen: Der Passzähler wird vom Ausgangswert „-1“ auf „0“ gesetzt, der Bietstand bleibt bei „0SA“, d.h. West geht nach den Bridgeregeln keine Verpflichtung zu einer bestimmten Anzahl von Stichen ein und damit gibt es bisher keinen potenziellen Alleinspieler (P.A.S.), der Redeturn wird an den linken Gegner, Nord, weitergeleitet (blauer Pfeil).

Außerdem macht West indirekt eine an seine drei Mitspieler gerichtete Aussage (grüner Pfeil und Text) über die Stärke seines Blattes, denn bei dieser allgemeinen Information sind nach den Bridgeregeln alle Mitspieler Rezipienten: „Ich halte keine Eröffnungsstärke, weder konstruktive noch destruktive“. Das bedeutet, dass sich Wests Blattstärke unterhalb von 12F (konstruktive Eröffnungsstärke) befindet und er über keine lange Farbe verfügt, die er hätte eröffnen können, um den Gegner zu sperren (destruktive Eröffnungsstärke). Eine darüber hinausgehende Information oder Frage, die nur für seinen Partner als Adressaten gedacht ist, ist damit nicht verbunden.

Obwohl West keine Eröffnungsstärke besitzt, verfügt er über ein gewisses Stichpotenzial. Ohne weitere Informationen aus der Reizung kann er davon

ausgehen, dass er mit ♦AK zwei Stiche erzielen wird. wenn die restlichen Karokarten (das sind neun) bei den Mitspielern nicht so ungewöhnlich verteilt sind, dass in einem Trumpfkontrakt in einer anderen Farbe als Karo eine der beiden Figuren gestochen werden könnte. Der Wert der ♠D ist nur schwer zu bestimmen, da die Kartenverteilung noch unklar ist und die Dame im Spiel Bridge dem Ass und dem König untergeordnet ist.

Aus Wests „Pass“ ergibt sich für die anderen Spieler der folgende Kenntnisergebnis:

Kenntnisergebnis für den Partner des Bietenden aus „Pass“ (99.1):

Osts Stichpotenzial ist eher gering. Die Kombination in Treff aus KDB wird normalerweise für wenigstens einen Stich gut sein. Dies hängt aber von der Gesamtkartenverteilung ab. Weil sein Partner, West, nicht eröffnet hat und damit systemgemäß gezeigt hat, dass er weniger als 12F hält, weiß West bereits, dass die Punktemajorität bei Nord/Süd ist. Damit ist aus seiner Sicht davon auszugehen, dass der Gegner auch den Alleinspieler stellen wird.

Kenntnisergebnis für die Gegner des Bietenden aus „Pass“ (99.1):

Für die Gegner ist der Kenntnisergebnis nicht sehr hoch. Zwar hält West keine Eröffnungstärke, aber es ist durchaus möglich, dass dessen Partner, Ost, über ein so starkes Blatt verfügt, dass Ost oder West nach dem aktuellen Informationsstand immer noch zum Alleinspieler werden könnte.

über wenigstens diese Anzahl von Punkten verfügt. Im Vordergrund steht dabei die Frage nach dem Besitz von mindestens vier Karten in Oberfarbe, da zum jetzigen Zeitpunkt noch die Möglichkeit eines Fits in Oberfarbe bei Nord/Süd besteht und das Spielen eines Oberfarbenkontraktes die oberste Priorität genießt. Das Gebot von „1♦“ ist nicht forcierend, weil es als natürlich gilt und der Partner mehr Punkte für eine Antwort benötigt, als bisher von seiner Hand bekannt sind: bisher sind es null Punkte.

Nord hält mit seinen 15F eine gute Eröffnungsstärke. Sein Stichpotenzial ist dennoch nur ein wenig größer als das von West, der noch nicht einmal Eröffnungsstärke besitzt. Das liegt an den so genannten „weichen“ Werten, hier: ♦DB, ♥D und ♠K. Die Werte in Karo kommen erst dann zum Tragen, wenn das ♦A und der ♦K nicht mehr im Spiel sind. Sollte der Endkontrakt ein Farbspiel sein, dann droht, dass die ♦D und der ♦B gestochen werden. Die ♥D sichert zwar den ♥K ab, so dass eine von beiden Karten einen Stich erzielen wird, birgt aber alleine nur wenig Stichpotenzial. Ob der ♠K für einen Stich gut ist, hängt von der Platzierung des ♠A ab. Somit verbleiben als ziemlich sichere Stiche das ♣A, einer für die Kombination ♥KD sowie ein halber für den ♠K.

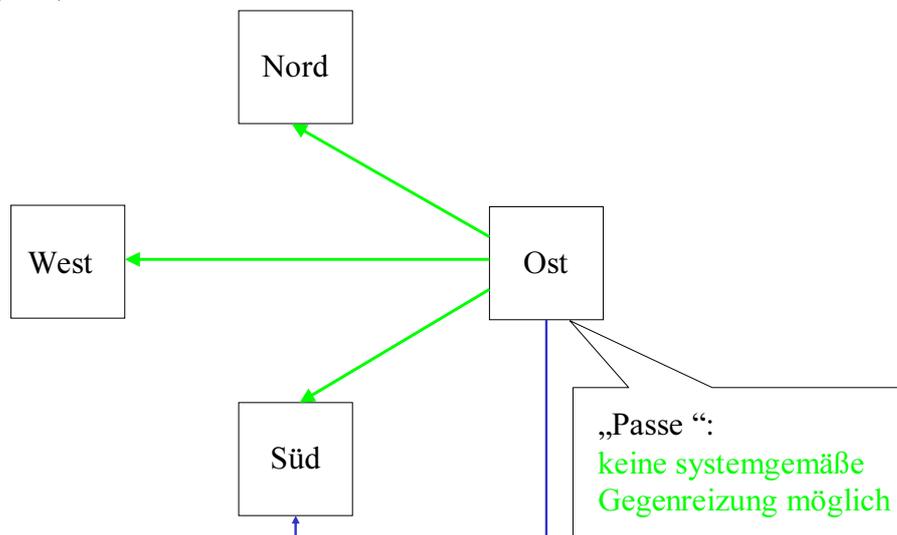
Kenntnisgewinn für den Partner des Eröffners aus „1♦“ (99.2):

Süd hält aller Voraussicht nach zwei sichere Stiche: das ♠A und das ♥A. Weil sein Partner eröffnet hat und dadurch wenigstens 12F versprochen hat, ist für Süd klar, dass der Gegner maximal gleich stark sein kann. Vermutlich bilden allerdings Nord/Süd die stärkere Achse. Seine fünf Karten in Coeur lassen einen Oberfarbenkontrakt aussichtsreich erscheinen, denn Nord hat zunächst einmal nur fünf oder mehr Karten in Coeur verneint. Bereits drei Karten würden für einen Fit gegenüber Süds Blatt ausreichen. Um gemeinsam ein Vollspiel erfüllen zu können, müsste aus Süds Sicht Nord eine sehr gute Eröffnung halten, gegenüber einer einfachen Eröffnungsstärke (etwa 12-14F) wäre mehr als ein Teilspiel erfahrungsgemäß die maximal erreichbare Prämie.

Kenntnisgewinn für die Gegner aus „1♦“ (99.2):

Die Wahrscheinlichkeit, dass für den Spieler West ♦AK zwei Stiche erzielen werden, ist deshalb gestiegen, weil der Nordspieler auf Grund seines Eröffnungsgebotes mit „1♦“ drei Karokarten halten wird. Der Wert der ♠D ist gesunken, weil auf Grund der Eröffnungsstärke Nords damit zu rechnen ist, dass das ♠A oder der ♠K bzw. beide Figuren hinter der ♠D sitzen und diese deswegen keinen Stich erzielen wird. Das Stichpotenzial der Osthand ist von Anfang an nicht hoch gewesen und hat durch den bisherigen Bietverlauf nicht gewonnen.

(99.3)



Zu (99.3): Ost passt und leitet dadurch den Redeturn an Süd weiter. Der Bietstand von „1♦“ bleibt bestehen, Nord ist weiterhin P.A.S., der Passezähler weist nun den Wert „1“ auf.

Eine Frage oder Aufforderung mit der Ansage „Pass“ an West durch Ost ist damit nicht verbunden. Wie im vorhergehenden Abschnitt erläutert, ist keine systemgemäße Gegenreizung durch Ost möglich.

Kenntnisgewinn für den Partner des Bietenden aus „Pass“ (99.3):

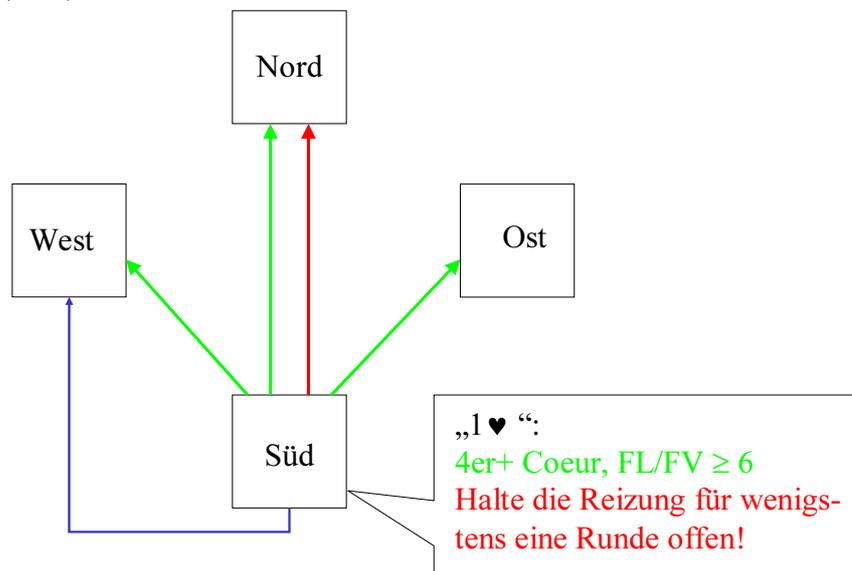
Für West sieht es so aus, dass sein Partner eine Hand hält, die zu schwach für eine Gegenreizung ist. Zwar gibt es immer noch die Möglichkeit, dass Ost eine starke Hand hält, mit der er kein systemgemäßes Gebot hat. Die Wahrschein-

lichkeit dafür ist aber gering. Denn die Kartenverteilung, die ein mögliches Gebot durch Ost verhindern könnte, hätte in der Regel etwas mit einer Länge in der Farbe des Gegners zu tun. Weil West selber vier Karten mit guten Werten in Karo, der eröffneten Farbe hält, ist dies nahezu ausgeschlossen. Es verbleibt damit als einzige Möglichkeit für Ost, eine Hand mit einer gewissen Punktstärke zu halten, wenn er zugleich über keine bietbare Farbe verfügt. Sein Partner, West, kann daher schließen, dass Ost keine für eine Gegenreizung in Frage kommende Hand hält, weil das Bietsystem so angelegt ist, dass es gut wäre zu bieten, wenn die Voraussetzungen dafür erfüllt sind.

Kenntnisgewinn für die Gegner des Bietenden aus „Pass“ (99.3):

Aus der Sicht der Gegner ist es noch nicht klar, dass Ost eine schwache Hand hält. Es ist für sie durchaus möglich, dass dieser eine punktstarke Hand besitzt, mit der er „Pass“ auf Grund der Systemvereinbarungen und weiterer strategischer Überlegungen für die richtige Ansage hält.

(99.4)



Zu (99.4): Süd bietet „1♥“ und verpflichtet sich dadurch zum Gewinn von mindestens sieben Stichen mit Coeur als Trumpffarbe, falls alle Mitspieler daraufhin passten. Der Bietstand lautet nun „1♥“, der P.A.S ist Süd und der Passezähler ist wieder auf „0“.

Wenn sich Nord an das Bietsystem hält, dann ist es ihm nicht möglich zu passen. Süds Stärke ist bisher nicht nach oben begrenzt [–limit], damit ist sein

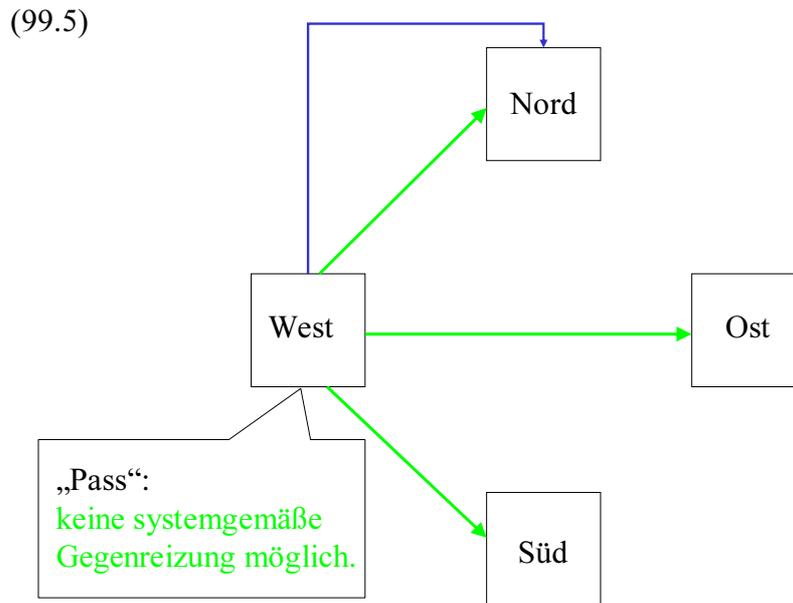
Gebot forcierend, Nord darf laut Bietsystem nicht passen, bis wenigstens „1SA“ in der Reizung erreicht wurde. Durch die Maxime der Relevanz stellt das Gebot „1♥“ die an Nord gerichtete Frage: „Hast du Anschluss in Coeur“. Unter Anschluss sind hierbei vier Karten in Coeur zu verstehen, denn das Ziel ist ein Fit von wenigstens acht Karten gemeinsam in einer Oberfarbe. Da Süd durch den bisherigen Bietverlauf erst vier Karten versprochen hat, benötigt Nord für eine Unterstützung ebenfalls vier Karten.

Kenntnisgewinn für den Partner des Bietenden aus „1♥“ (99.4):

Durch das Gebot „1♥“ seines Partners vergrößert sich das Stichpotenzial Nords erheblich. Dieser erkennt bereits den Coeurfit und damit sind sowohl der ♥K wie auch die ♥D wichtige Werte. Außerdem könnte sein Doubleton in Treff auf Grund der Kürze in einem Coeurkontrakt hilfreich sein. Selbst der Wert des ♠K ist des aktuellen Bietverlaufs wegen gestiegen. Denn bisher hat der Gegner immer gepasst, sein Partner aber eine gewisse Stärke versprochen. Sollte Süd das ♠A oder die ♠D halten, dann ist der ♠K einen ganzen Stich wert. Von Nords aktueller Position aus betrachtet, ist ein Vollspiel möglich, außer Süd hält für seine Antwort eine Minimumhand (etwa 6-8F) ohne zusätzliche Verteilungswerte (Kürzen, besondere Trumpflänge).

Kenntnisgewinn für die Gegner des Bietenden aus „1♥“ (99.4):

Für West hat sich durch den Bietverlauf ergeben, dass seine ♠D von noch zweifelhafterem Wert ist, als zu Beginn der Reizung vermutet. Denn sowohl der Gegner zu seiner Linken als auch zu seiner Rechten haben eine gewisse Anzahl von Punkten versprochen. Damit wäre es keine Überraschung, wenn die ♠D im späteren Spielverlauf an das ♠A oder den ♠K des Gegners verloren ginge, ohne selber einen Stich zu erzielen. Auch für West dürfte jetzt klar sein, dass die Gegner den Alleinspieler stellen werden. Nachdem Süd freiwillig ein Gebot abgegeben hat, kann Ost keine starke Hand mehr halten. Dies wäre möglich gewesen, wenn Süd zu schwach für eine Antwort auf Nords Eröffnung mit „1♦“ gewesen wäre.



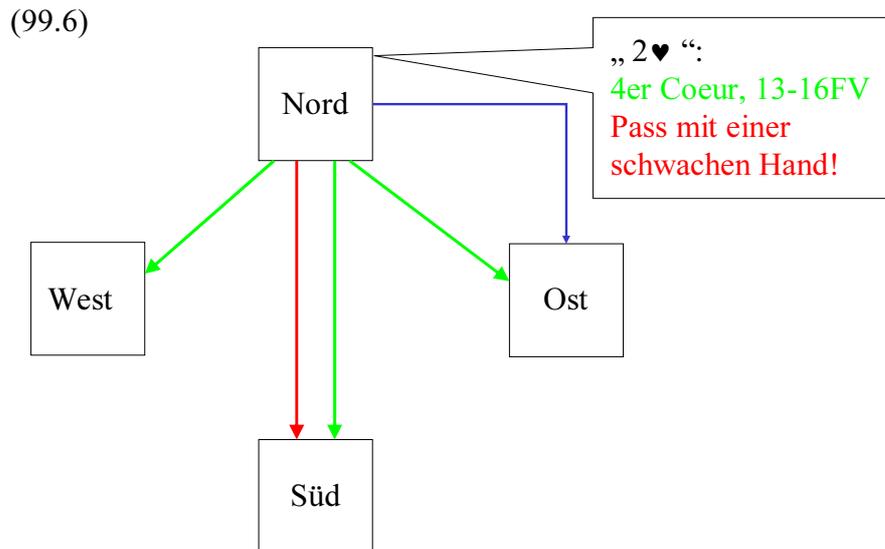
Zu (99.5): Durch Wests „Pass“ geht der Redeturn wieder an Nord über, der Passezähler steht hierdurch auf „1“, Süd bleibt P.A.S. und der Bietstand ist weiterhin „1 ♥“.

Kenntnisgewinn für den Partner des Bietenden aus „Pass“ (99.5):

Nachdem West zu Beginn der Reizung passte und Ost keine entsprechende Hand für eine Gegenreizung hatte, ist es sehr wahrscheinlich, dass der Alleinspieler in der aktuellen Austeilung von dem Team Nord/Süd gestellt wird. Dennoch könnte West ein Gebot abgeben, um seinem Partner mitzuteilen „Partner, wenn du ans Spiel gelangst, dann spiele bitte diese Farbe, denn hier halte ich gute Karten“. Indem West passt, schließt er den Besitz von guten Karten in einer Farbe aus. Zumindest in Pik, denn diese Farbe hätte er noch auf der ersten Bietstufe reizen können, was relativ ungefährlich ist.

Kenntnisgewinn für die Gegner des Bietenden aus „Pass“ (99.5):

Aus den oben genannten Gründen wird West keine bietbare Pikfarbe halten.



Zu (99.6): Nord bietet „2♥“. Als Endkontrakt würde dies Süd zu acht Stichen mit Coeur als Trumpffarbe verpflichten, da Süd (P.A.S.) zuerst Coeur aus der dann höchstbietenden Partei geboten hat. Der Passezähler ist wieder auf „0“, der Bietstand „2♥“, der Redeturn geht weiter an Ost.

Die Aussage von Nord ist zunächst, dass er vier Karten in Coeur sowie 13-16FV hält und eine Aufforderung speziell an Süd, nur dann weiterzubieten, wenn dieser über mindestens 11FV verfügt. Diese Frage wird durch das gemeinsame Wissen implizit, dass, wenn ein Fit in Oberfarbe bestätigt ist, in dieser Oberfarbe der Endkontrakt angesagt werden soll (vgl. (31), S. 46) und dem Wissen, dass eine Partnerschaft für ein Vollspiel in Oberfarbe über wenigstens 27FV gemeinsam verfügen sollte (vgl. (30), S. 45). Die Reizung ist nicht forcierend, denn es handelt sich bei Nord's Gebot um ein natürliches und außerdem limitiertes Gebot. Süd darf passen, wenn er erkennt, dass die Erfüllung eines Vollspiels unwahrscheinlich ist. Hält Süd weniger als 11FV ist das Erreichen einer gemeinsamen Summe von 27FV gegenüber den 13-16FV bei Nord rechnerisch nicht mehr möglich. Ein Weiterreizen würde nur das Risiko eines Fallers erhöhen, ohne dabei die Aussicht auf eine höhere Prämie zu erhalten. Das Ergebnis für „2♥+1“ ist genauso 140 Punkte wie für „3♥=“, „3♥-1“ bedeuten hingegen von der Gefahrenlage abhängige -50 oder -100 Punkte, während „2♥=“ 110 Pluspunkte für die erfüllende Seite bedeuten.

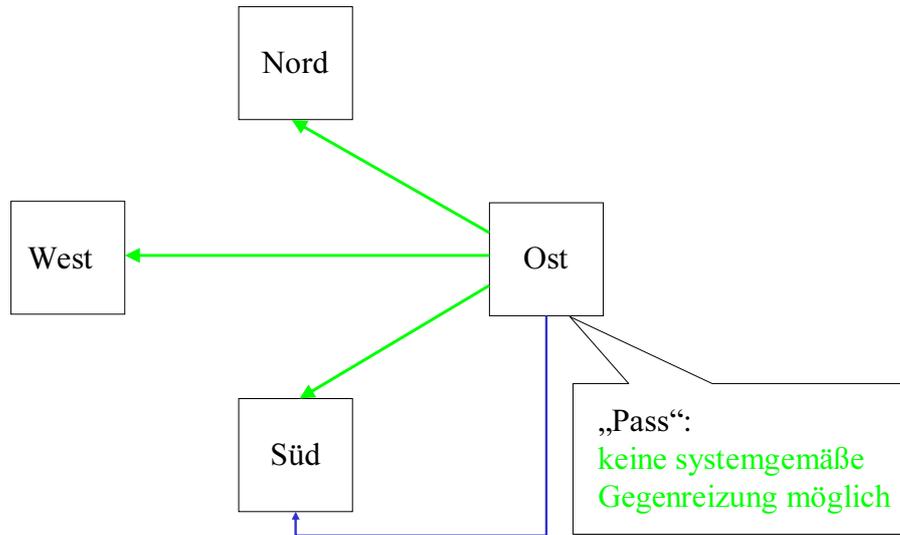
Kenntnisgewinn für den Partner des Bietenden aus „2♥“ (99.6):

Mit Nords Unterstützung der Coeurfarbe seines Partners vergrößert sich der Wert von Süds Hand erheblich. Zu seinen beiden Assen birgt seine zusätzliche Coeurkarte in Verbindung mit den beiden Kürzen in Pik und Karo weiteres Stichpotenzial. Auch für Süd ist damit das Erreichen der Vollspielprämie aussichtsreich. Da Ost lediglich eine Coeurkarte hält, ist es möglich, dass sein Partner, West, vier Karten besitzt – Süd und Nord benötigen für ihre bisherige Reizung lediglich jeweils vier Karten. Der ♥B könnte in diesem Fall von entscheidender Bedeutung sein, wenn West z.B. ♥D1092 hielte. Dann wäre die Kombination aus beiden Ost/West-Blättern bereits zwei Stiche wert.

Kenntnisgewinn für die Gegner des Bietenden aus „2♥“ (99.6):

Ost und West wissen nun ebenfalls, dass Nord/Süd über einen Coeurfit mit wenigstens vier Karten auf jeder Seite verfügen. Aus Osts Sicht besteht die Möglichkeit, dass sein Partner West auch vier Karten in der Farbe Coeur hält, weil er selber nur den ♥B besitzt. Das könnte unangenehme Folgen für die Spielphase für Nord/Süd haben. Denn sollte West ♥D109 und eine weitere kleine Karte halten, dann bedeutete dies alleine in der Farbe Coeur zusammen mit Osts ♥B zwei Stiche. Ein weiterer Stich könnte sich für Ost in Treff ergeben. Wenn der Gegner ein Vollspiel in Coeur ausreizte, dann bestünde mit einem zusätzlichen Stich bei seinem Partner, West, die Chance, diesen Kontrakt zu Fall zu bringen. West kann dagegen erkennen, dass die Coeurs für Nord/Süd günstig verteilt sind, da West selber drei Karten hält. Er kann daher erkennen, dass Ost nur eine oder maximal zwei Karten in Coeur besitzen kann.

(99.7)



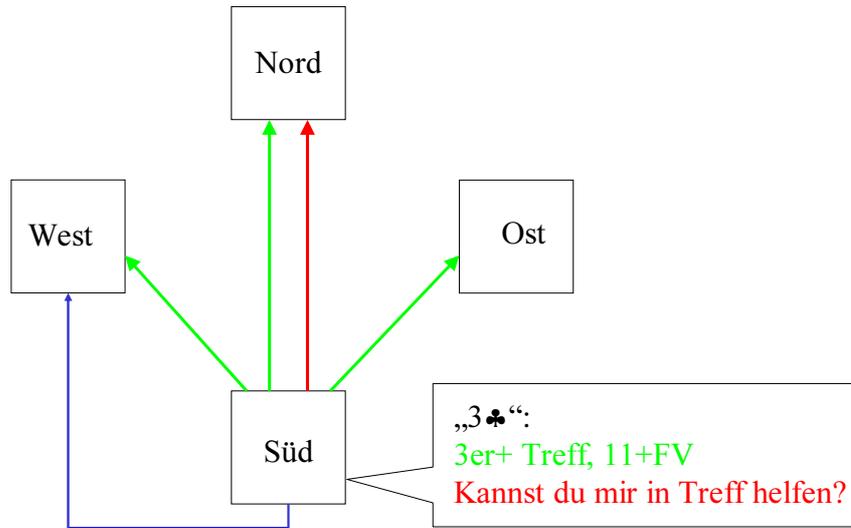
Zu (99.7): Ost passt und leitet den Redeturn wieder an Süd weiter. Die Parameter Bietstand und P.A.S. bleiben gleich, der Passezähler erhöht sich auf „1“.

Eine Gegenreizung durch das Team Ost/West wird durch die Erhöhung des Bietstandes nun immer unwahrscheinlicher. Wenn keiner der beiden Spieler bezüglich seiner Kartenwerte in der Lage war, sich auf der ersten Bietstufe aktiv in das Bietgeschehen einzubringen, dann wird dies auf einer höheren Bietstufe erfahrungsgemäß nicht mehr möglich sein. Zwar hat Nord durch seine einfache Hebung auf „2♥“ nur eine schwache Eröffnung, 13-16FV, gezeigt (möglich wäre auch 17-19FV und 20+FV gewesen), aber der Spieler Süd ist bezüglich seiner Punktstärke nach oben hin noch unlimitiert. Somit bestünde die Gefahr, dass, sollte Ost ein Gebot abgeben, er zur Strafe kontriert würde und dadurch mehr Minuspunkte erzielte, als hätte er seine Gegner etwas spielen lassen.

Kenntnisgewinn für die anderen Spieler aus „Pass“ (99.7):

Aus Osts „Pass“ lassen sich keine weiteren Überlegungen für das Stichpotenzial ableiten.

(99.8)



Zu (99.8): Süd bietet „3♣“. Nach den Bridgeregeln und damit nach dem „wörtlichen“ Ergebnis auf der ersten Ebene verpflichtet sich Süd (P.A.S.: Süd) dazu, neun Stiche mit Treff als Trumpffarbe zu gewinnen (Bietstand: „3♣“), wenn dies der Endkontrakt bliebe. Der Passezähler weist nun wieder den Wert „0“ auf, der Redeturn geht auf West über.

Dass „3♣“ tatsächlich zum Endkontrakt wird, ist zumindest durch das System ausgeschlossen. Denn es handelt sich hierbei auf der indirekten Ebene um eine Bridgekonvention [–nat], die gar nicht darauf abzielt, eine weitere, alternative Denomination für den möglichen Endkontrakt ins Spiel zu bringen. Für Nord ist dies leicht zu erkennen. Ein Oberfarbenfit wurde gefunden, damit ist hier klar, dass der Endkontrakt in der Denomination Coeur lauten wird. Süd weiß das auch, und weil er dennoch weiter Informationen austauscht, kann dies nur bedeuten, dass Süd an der nächsthöheren Prämie, der Vollspielprämie interessiert ist (Maxime der Modalität). Bei der Bridgekonvention handelt es sich um ein so genanntes Versuchsgebot (trial bid), das den Partner fragt, ob dieser Unterstützung (hohe Karten oder eine Kürze) in der genannten Farbe (hier Treff) hält. In der Regel handelt es sich bei in diesem Versuchsgebot genannten Farbe um eine Verliererfarbe, d.h. der Bietende hält mehrere kleine Karten, insgesamt wenigstens drei in dieser Farbe. Weil der Eröffner seine Hand als schwache Eröffnung beschrieben hat (hier auf Grund des Fits 13-16FV), benö-

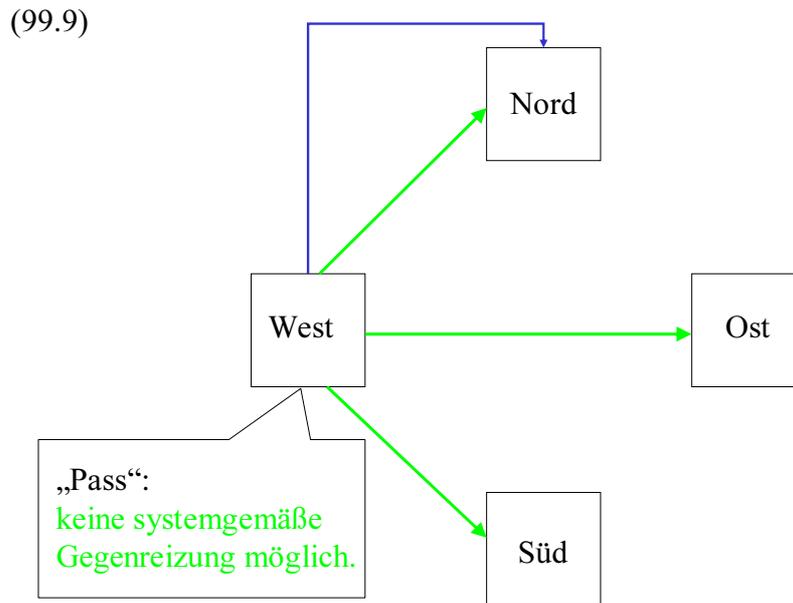
tigt Süd wenigstens 11FV für seine Einladung zum Vollspiel. Wenn Nord seinen Partner in der Farbe Treff unterstützen kann, dann soll er das Vollspiel in Coeur („4♥“) ansagen, wenn nicht, dann soll er Coeur so niedrig wie möglich („3♥“) bieten. Weil es sich hierbei um ein künstliches Gebot [–nat] handelt, ist dieses Gebot forcierend.

Kenntnisgewinn für den Partner des Bietenden aus „3♣“ (99.8):

Nord weiß nun, dass sein Partner über wenigstens einladende Punktstärke verfügt und eine Schwäche in der Farbe Treff besitzt. Damit sind die Punkte, die Süd hält, in den Farben Pik, Coeur und Karo verteilt. Aus Nord's Sicht ist es unerheblich, in welcher Farbe sich Süds Punkte genau befinden. In allen drei Farben verfügt er über eine gewisse Stärke und damit über passende Ergänzungen zu den Werten seines Partners. Er kann seine Hand deswegen aufwerten.

Kenntnisgewinn für die Gegner des Bietenden aus „2♥“ (99.8):

Die Information einer Trefflänge bei Süd hat negative Auswirkungen auf das Stichpotenzial von Ost's Haltung in dieser Farbe, weil es sich vermutlich um eine Länge zu viert handeln wird. Damit bleiben nur noch fünf Karten für West und Nord in dieser Farbe. Die Vermutung, dass Ost mit ♣KDB maximal einen Stich erzielen wird, erhärtet sich somit. Süds Farblängen in Coeur und Treff lassen bei ihm nur noch wenig Platz für Karten in Pik und Karo. Trotzdem wird West wahrscheinlich zwei Stich in Karo mit seiner Kombination ♦AK erzielen können. Der Wert der ♠D sinkt weiter, weil diese auf Grund der vermuteten Kürze in Pik bei Süd getrumpft werden könnte.



Zu (99.9): West passt, der Redeturn ist nun wieder bei Nord, der Passzähler steigt auf „1“, alle weiteren Parameter bleiben gleich.

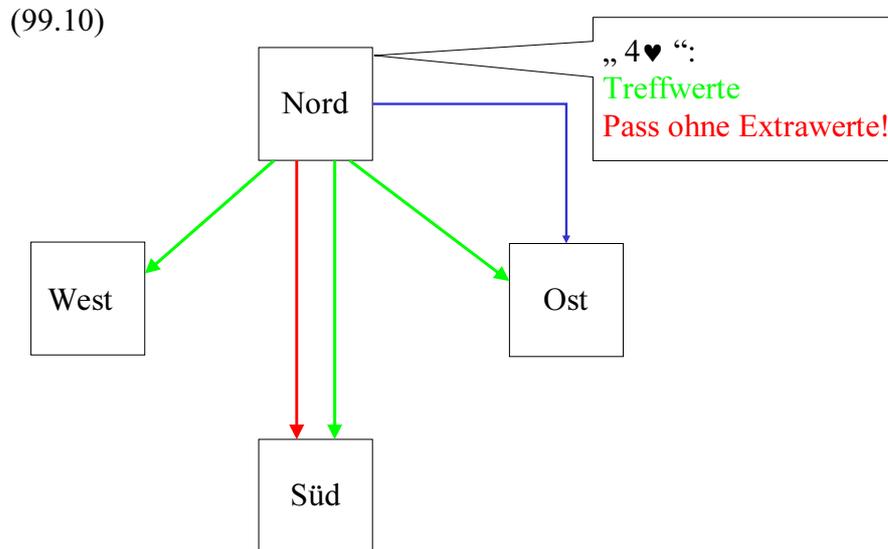
Das künstliche Gebot „3♣“ von Süd gibt West die Gelegenheit, trotz seiner vorherigen „Pass“-Ansagen eine Information über sein Blatt zu geben. Hätte West hohe Karten in Treff, dann könnte er seinem Partner durch „Kontra“ einen Hinweis geben, dass er gute Werte in Treff hält, beispielsweise dann, wenn West in Treff die Karten seines Partners Ost hielte (♣KDB). Denn auch für West ist es offensichtlich, dass der Gegner einen Coeurkontrakt spielen wird und damit ist die Gefahr äußerst gering, dass Nord/Süd den Kontrakt „3♣“ kontriert erfüllen könnten. Das Kontra auf ein künstliches Gebot verspricht in der Regel Karten in der gereizten Farbe. Im Gegensatz zu einem Kontra auf ein natürliches Gebot, das in der Regel informatorischen Charakter (Eröffnungsstärke, Spielbereitschaft für die nicht gereizten Farben) hat. Da West diese Werte allerdings nicht hält, passt er und übermittelt dadurch implizit die Information, dass er keine guten Werte in Treff hält.

Kenntnisgewinn für den Partner des Bietenden aus „Pass“ (99.9):

Auf Grund seiner Stärke in dieser Farbe ist für Ost auch ohne das „Pass“ seines Partners auf „3♣“ klar, dass dieser keine Werte in Treff hält.

Kenntnisgewinn für die Gegner des Bietenden aus „3♣“ (99.9):

Seine Gegner können aus dem „Pass“ schließen, dass West keine Werte in Treff hält. Eine Garantie für die Stimmigkeit dieser Annahme gibt es selbstverständlich nicht, aber es ist ein Erfahrungswert.



Zu (99.10): Nord hält die erforderlichen Werte in Treff und bietet deshalb „4♥“. Der Bietstand wird auf „4♥“ erhöht, der Passezähler verringert sich auf „0“, P.A.S bleibt Süd, der Redeturn wird an Ost weitergeleitet.

Oberflächlich betrachtet ist dies eine Verpflichtung zu zehn Stichen mit Coeur als Trumpffarbe und Süd als Alleinspieler, indirekt zeigt es allen Spielern den Besitz von spezifischen Werten in Treff (hohe Karten oder eine Kürze) an. Direkt an Süd ist es auf der zweiten Ebene die Beantwortung seiner Frage „Kannst du mir in der Farbe Treff helfen?“ mit „Ja, ich kann!“. Das Gebot von „4♥“ kann noch kein Abschluss mit Verpflichtung für Süd zu zehn Stichen in Coeur sein, weil Nord nicht wissen kann, wie stark Süd ist. Bisher hat sich nur Nord bezüglich seiner Stärke (13-16FV) festgelegt. Über Süd ist erst bekannt, dass dieser mindestens 11FV hält, wie viele Punkte genau, ist nicht bekannt. Süd geht dabei völlig mit der Maxime der Quantität konform, indem er den Bietraum ganz ökonomisch für den Informationsaustausch nutzt und nur so hoch wie nötig bietet. Weil Süd aber passen darf (das letzte Gebot

war natürlich, ein Vollspiel ist erreicht), handelt es sich um eine nicht forciere Reizung.

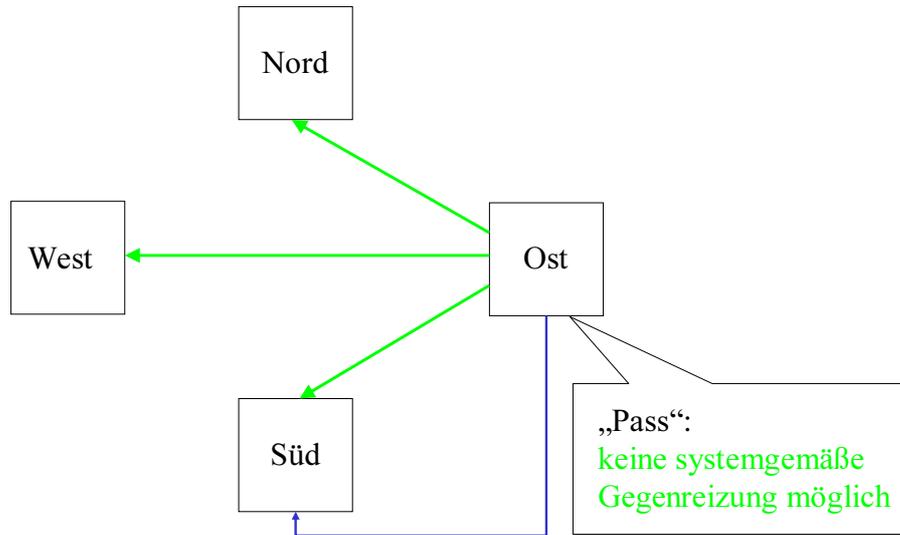
Kenntnisgewinn für den Partner des Bietenden aus „4♥“ (99.10):

Nord verfügt entweder über eine Kürze oder Punktstärke in der Farbe Treff, sonst hätte er die Einladung nicht angenommen und stattdessen „3♥“ geboten. Sollte der Gegner nicht völlig unerwartet noch ein Gebot abgeben, dann lautet der Endkontrakt „4♥“ mit Süd als Alleinspieler.

Kenntnisgewinn für die Gegner des Bietenden aus „4♥“ (99.10):

Nords Annahme der Einladung durch Süd lässt eine Kürze in Treff bei Nord vermuten. Damit ist es nun für Ost sehr sicher, dass er lediglich einen, vielleicht sogar gar keinen, Stich in Treff erzielen wird. Seine einzige Hoffnung bleibt, dass sein Partner, West, vier Karten in Coeur hält. Ansonsten sind die Aussichten für Ost schlecht, den Kontrakt „4♥“ zu Fall zu bringen. Wests Stichpotenzial ist gleich geblieben. Zwei Stiche in Karo mit ♦AK erscheinen möglich. Die ♠D wird wahrscheinlich keinen Stich erzielen. Ihr Potenzial käme nur in der Kombination mit Pikwerten bei Ost zum Tragen (z.B. ♠K oder ♠AB). Dadurch, dass West drei Coeurkarten hält, kann aus seiner Sicht nach der Reizung bei Ost von maximal zwei Coeurkarten ausgegangen werden. Wahrscheinlich werden Nord/Süd gemeinsam etwa 25F halten, da sie ein Vollspiel ausgereizt haben. Damit verbleiben aus Wests Sicht (9F) für Ost etwa 6F. Es müsste sich schon um ideale Werte handeln, damit Ost/West eine Chance haben, den Endkontrakt „4♥“ zu Fall zu bringen. Das könnte beispielsweise der ♠K und ein weiterer König oder ♠AB sein, um zu ♦AK zwei weitere Stiche erzielen zu können, wenn dies die Kartenverteilung bei Nord/Süd gestattet.

(99.11)



Zu (99.11): Ost passt. Der Passezähler ist wieder auf dem Wert „1“, der Redeturn geht auf Süd über, alle anderen Parameter bleiben gleich.

Ost hätte, da der Gegner ein Vollspiel ausgereizt hat, nun die Gelegenheit zu einem Strafkontra, wenn er denn die entsprechenden Werte hielte, beispielsweise:

(99.11a) ♠ 3 2
 ♥ B 10 9 5
 ♦ A K 2
 ♣ K D B 6

Mit diesem Blatt hätte Ost berechnete Aussichten auf vier Stiche (einen in Trumpf, zwei in Karo, einen in Treff) und könnte durch Kontra den erwarteten Gewinn für seine Seite erhöhen. Diese Hand würde auch mit der bisherigen Reizung übereinstimmen, Ost hätte systemgemäß bisher kein Gebot abgeben können. Dass Ost nicht kontriert, lässt die anderen Spieler darauf schließen, dass Ost eben solch eine Hand nicht hält. Unter diesem Aspekt betrachtet, könnte Osts „Pass“ auch als „Ich glaube, dass der Gegner seinen Kontrakt erfüllen wird“, interpretiert werden. Es gibt aber Hände, mit denen Ost bewusst nicht kontrieren sollte, obwohl er berechnete Zweifel an der Erfüllbarkeit des gegnerischen Kontraktes hätte, beispielsweise:

(99.11b) ♠ 3 2
 ♥ B 4 3 2
 ♦ A K 2
 ♣ K D B 6

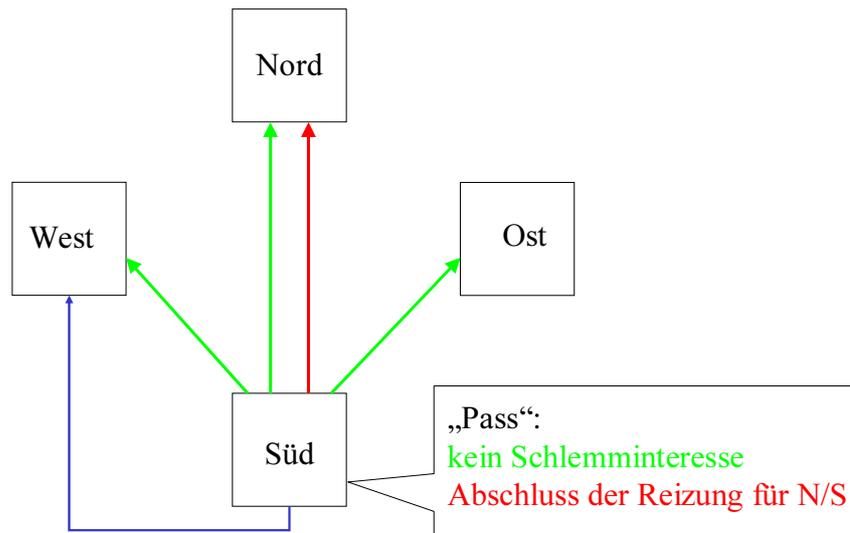
Mit dieser Hand ist es unsicher, dass Ost einen Stich in Trumpf erzielen wird, weil ♥B nicht wie in (99.11a) von ♥10 und ♥9 gegen ♥AKD des Gegners geschützt wird. Ost weiß zudem, dass er von seinem Partner (unter der Annahme der Seriosität der gegnerischen Reizung) keine Hilfestellung in Form eines Stiches während der Spielphase zu erwarten hat (er selber hält 14F, der Gegner hält etwa 27FV gemeinsam). Sein „Kontra“ könnte den Gegner darauf aufmerksam machen, dass das Blatt ungünstig für ihn verteilt ist und eine Gefahr von Ost ausgeht. Derart informiert, könnte sich der Alleinspieler beim Abspiel darauf einstellen und auf Grund der Zusatzinformation seinen Kontrakt erfüllen, obwohl er ohne diese Information wahrscheinlich gefallen wäre. Damit hätte Ost für die Aussicht auf einen Zusatzgewinn von lediglich 50 Punkten (statt 50 für einen unkontrierten Faller nun 100 für einen kontrierten) seinem Gegner den Gewinn von 590 Punkten für „4♥“ kontriert und erfüllt (s. Anhang, S. 229) ermöglicht. Das Missverhältnis von zu erwartendem zusätzlichen Gewinn (50 Punkte) und zu befürchtenden Verlust (590 Punkte) sollte in (99.11b) Ost dazu bewegen zu passen. Dieser Aspekt relativiert die Eindeutigkeit der Interpretation von Osts „Pass“ zu „Ich glaube, der Gegner wird seinen Kontrakt erfüllen oder ich habe berechtigte Zweifel an der Erfüllbarkeit des gegnerischen Kontraktes, möchte ihm mit einem ‚Kontra‘ aber keine Hilfestellung für die Spielphase geben“.

Ein weiterer Grund, der gegen ein „Kontra“ sprechen könnte ist, dass Ost zwar glaubt, dass der gegnerische Kontrakt fallen wird, er aber verhindern möchte, dass der Gegner durch sein „Kontra“ auf den schlechten Kartenstand in der Trumpffarbe aufmerksam wird und von „4♥X“ in einen anderen Kontrakt „hinausläuft“, den er dann erfüllen kann; beispielsweise in „4SA“, denn die Reizung ist erst nach drei aufeinander folgenden „Pass“ beendet. Diese Gefahr besteht bei den aktuellen Varianten (99.11a) und (99.11b) nicht, da der Gegner auf Grund der starken Werte Osts in Treff und Karo für Sans Atout keine Erfüllungschancen hat.

Kenntnisgewinn für die anderen Spieler aus „Pass“ (99.11):

Aus den genannten Ausführungen lässt sich Osts „Pass“ als „Ich glaube, der Gegner wird seinen Kontrakt erfüllen oder ich zweifle zwar an der Erfüllbarkeit des gegnerischen Kontraktes, passe aber aus strategischen Gründen“ interpretieren.

(99.12)



Zu (99.12): Süd passt ebenfalls. Der Passezähler zeigt nun den Wert „2“, P.A.S. bleibt Süd, der Bietstand ist „4♥“ und der Redeturn geht auf West über.

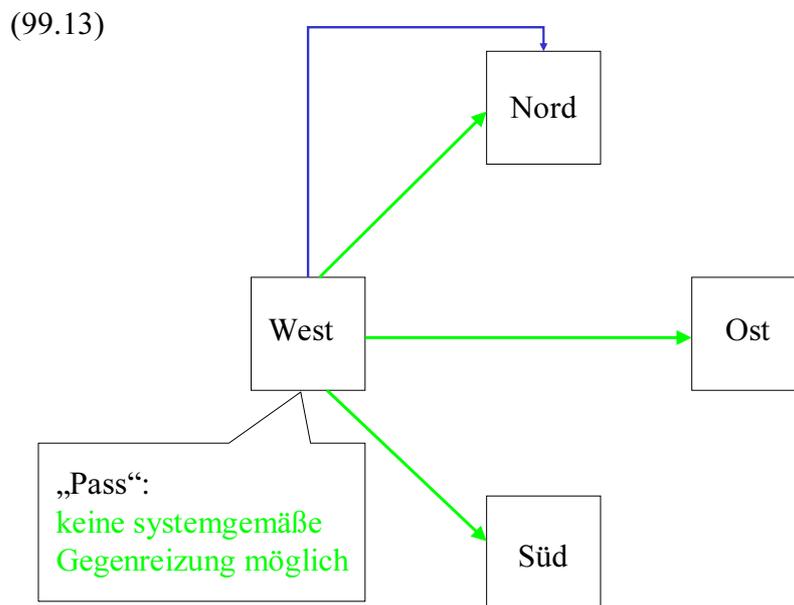
Erst dieses „Pass“ zeigt an, dass Süd keine Chance für einen Schlemm sieht, denn sonst hätte er an dieser Stelle weiterreizen müssen. Da Nord maximal 16FV halten kann und für einen Schlemm erfahrungsgemäß gemeinsam wenigstens 33FV benötigt werden, kann aus diesem „Pass“ von Süd geschlossen werden, dass dieser maximal ebenfalls 16FV halten wird. Das „Pass“ von Süd ist damit Abschluss der Reizung für Nord/Süd, es sei denn, der Gegner gibt noch eine andere Reizung als „Pass“ ab.

Kenntnisgewinn für den Partner des Bietenden aus „Pass“ (99.12):

Süd hat kein Schlemminteresse, sondern lediglich eine zum Vollspiel einladende Hand.

Kenntnisgewinn für die Gegner des Bietenden aus „Pass“ (99.12):

Nach Süds „Pass“ ist auch für den Gegner die Stärke von Nords und Süds Händen erkennbar. Nord hält eine schwache Eröffnung (13-16FV) mit einer Kürze oder Punktwerten in Treff. Außerdem besitzt er vier Coeurkarten. Über Süds Hand ist nun bekannt, dass er über einladende Werte (11-12FV) mit einer schwachen Trefffarbe und wenigstens vier Karten in Coeur verfügt. Weitere Ableitungen aus Osts und Wests Sicht werden weiter unten bei der Besprechung der Spielphase diskutiert.



Zu (99.13): West beendet die Bietphase mit dem dritten aufeinander folgenden „Pass“. Damit wird Süd zum Alleinspieler in dem Kontrakt „4♥“ und West erhält nach den Bridgeregeln das erste Ausspiel im Rahmen der unmittelbar auf die Bietphase folgenden Spielphase.

Kenntnisgewinn für die anderen Spieler aus „Pass“ (99.13):

Für die Interpretation des letzten „Pass“ durch West gelten die gleichen Überlegungen wie für Ost in (99.11), die ebenso mit „Ich glaube, der Gegner wird seinen Kontrakt erfüllen oder ich habe berechtigte Zweifel an der Erfüllbarkeit des gegnerischen Kontraktes, möchte ihm mit einem ‚Kontra‘ aber keine Hilfestellung für die Spielphase geben“ zusammengefasst werden können.

Im nachfolgenden Abschnitt wird die Spielphase zu der eben besprochenen Austeilung ausführlich analysiert.

8.2 Analyse der Spielphase

West erhält gemäß den Bridgeregeln das erste Ausspiel gegen den von Süd zu spielenden Endkontrakt „4♥“. Da das erste Ausspiel häufig Spiel entscheidende Auswirkungen hat, sollte West alle Informationen aus der vergangenen Bietphase sammeln, um in Kombination mit seiner eigenen Hand das passende Ausspiel auszuwählen.

Über die Hand des Dummys, Nord, hat West im Verlauf der Reizung erfahren, dass dieser wenigstens drei Karten in Karo und vier Karten in Coeur hält. Die Punktstärke ist auf 13-16FV beschränkt, Nord hält entweder hohe Karten in Treff oder eine Kürze in dieser Farbe. Das Blatt des Alleinspielers, Süd, ist auf die Punktstärke bezogen auf eine einladende Hand mit etwa 11FV eingeschränkt. Wäre Süd stärker gewesen, dann hätte er direkt auf „2♥“ von Nord das Vollspiel „4♥“ angesagt bzw. nach Nords Sprung in „4♥“ noch einen Schlemmversuch unternommen. Über seine Verteilung ist bekannt, dass er wenigstens vier Karten in Coeur hält und mindestens drei Karten in Treff, die von eher schlechter Qualität sind. Weil die Blattstärke von Nord und Süd so stark eingegrenzt ist, kann West (nach Abzug seiner eigenen Punkte schließen, dass sein Partner zwar nicht viele, doch ein paar gute Karten bzw. Punkte halten wird. Es dürften etwa 6-8F sein. Zusammen mit den wahrscheinlichen beiden Stichen in Karo (♦AK), die West selber hält, dürfte eine Chance bestehen, den Kontrakt durch zwei weitere Stiche zu Fall zu bringen. Ost hatte nicht die Gelegenheit zu einer Gegenreizung mit „1♠“ auf „1♦“ von Nord genutzt. Sollte Ost eine Länge in Pik halten, dann hält er wahrscheinlich keine gute Farbe. Da weder West noch Süd gute Werte in Treff halten, ist es wahrscheinlich, dass Ost über hohe Karten in Treff verfügt. Ost sitzt mit seinen angenommenen hohen Karten in Treff hinter den Treffwerten von Nord, das spricht für das Ausspiel der Farbe Treff. Es kann aber sein, dass West durch mehrmaliges Spielen von Trumpf verhindern müsste, dass Nord die aus der Reizung bekannten Verlierer in Treff des Alleinspielers mit seinen Trümpfen stechen kann, das

spricht für das Ausspiel von Trumpf. Eine plausible Alternative ist das Ausspiel $\diamond A$. Der Vorteil gegenüber den anderen Ausspielen liegt darin, dass das $\diamond A$ vermutlich bei Stich bleibt (keiner der beiden Gegner wird es stechen können, weil sie zunächst Karo bedienen müssen) und West einen Blick auf den Dummy erhält, der ihm bei dem weiteren Gegenspielplan helfen kann. Außerdem hält West auch noch $\diamond K$ und kontrolliert durch diese nach dem Ausspiel von $\diamond A$ höchste verbliebene Karte weiter die Karofarbe. West spielt deshalb das $\diamond A$ aus.

Nachdem der Dummy seine Karten auf den Tisch gelegt hat, erhält West als weitere Informationen die Ansicht dieser 13 Karten sowie eine Gegenspielmarke seines Partners. Das Ausspiel eines Asses ist im FORUM D konventionell und verspricht den Halt des Königs in derselben Farbe. Hielte Ost lediglich zwei Karten in Karo, dann könnte er dies seinem Partner mittels eines Signals mitteilen, der dann nach Abzug des $\diamond K$ eine dritte Karorunde spielte, die Ost trumpfen würde. Ost würde dies mit seiner höheren Karte (das ist ein positives Signal und bedeutet „Spiele diese Farbe bitte weiter“; vgl. S. 10 „High-Low“) markieren. Indem Ost $\diamond 2$ zugibt, signalisiert er das Gegenteil: „Kein Interesse am Weiterspiel dieser Farbe“. Dadurch sinken Wests Chancen, den Kontrakt zu Fall bringen zu können. Vermutlich kann er einen weiteren Stich in Karo erzielen, aber in Treff, der schwachen Farbe des Alleinspielers, wohl maximal noch einen, denn die dritte Treffrunde kann Nord trumpfen. Sollte Süd zudem Verlierer (kleine Karten) in Pik halten, kann er diese auf Karo abwerfen (nach dem Spielen des $\diamond K$ sind im Dummy $\diamond DB$ hoch, auf die Süd Verlierer abwerfen kann). Nach der Reizung kann Ost auch nicht mehr die Idealwerte halten, die Ost/West eine Chance gegen den aktuellen Kontrakt gäben, nämlich $\spadesuit AB$ und $\clubsuit K$. Diese Karten hätten zu weiteren potenziellen Stichen beitragen können. West wechselt auf Treff, die bei Süd bekannte Schwäche.

Süd kann nach Ansicht des Dummys und aus der vergangenen Bietphase den Schluss ziehen, dass die fehlenden Punkte bei den Gegnern, Ost und West, etwa gleich verteilt sind, da keiner der Gegner die Chance für eine Gegenreizung wahrgenommen hatte. Nach Wests Ausspiel ist auch ihm klar, dass dieser $\diamond AK$ hält, und nach dessen Wechsel im zweiten Stich auf Treff, dass kein Schnapper in Karo droht. Neben den beiden Stichen in Karo wird Süd noch

einen weiteren in Treff verlieren. Das ist für ihn kein Problem, denn er darf in dem Kontrakt „4♥“ drei Stiche an den Gegner abgeben, um seinen Kontrakt zu erfüllen. Er hält zwei Stiche in Pik (♠AK), wenn die Coeurs beim Gegner nicht 4-0 verteilt sind, fünf Stiche in Coeur (♥AKD und zwei Längenstiche), einen in Treff (♣A) und er kann sich zwei weitere entwickeln, indem er ♦10 an ♦K verliert, dann sind ♦DB des Dummys zwei zusätzliche Stiche. Würde Ost auf ♦10 nicht ♦K legen, dann erzielt Süd sogar einen Überstich, weil er die Karos des Dummys in der Hand und die Treffs der Hand im Dummy mit den Trümpfen stechen kann. Süd gewinnt den Treffstich im Dummy mit ♣A. Ost gibt zu dem Treffstich seinen ♣K, das ist ein ganz offensichtliches Signal und bedeutet, dass er auch die sich in der Rangfolge darunter befindenden Karten (♣DB) hält, wenn offensichtlich ist, dass er diese Karte freiwillig spielt. Süd spielt aus den vorgenannten Gründen ♦4 zu seiner ♦10, die West mit ♦K gewinnt.

Nachdem West durch Osts Zugabe von ♣K erfahren hat, dass dieser auch ♣DB hält, kann Ost nicht mehr ♠A halten, ansonsten wäre Süd viel zu schwach für seine abgegebenen Gebote. Damit kann der Kontrakt eigentlich nicht mehr geschlagen werden. Er gewinnt die nächste Treffrunde, die er selber spielt, mit ♣10 (Ost gibt ♣6 zu) und wechselt im nächsten Stich auf ♠7, für den Fall, dass Süd doch nicht ♠A hält und seine Hand überreizt hatte.

Süd gewinnt diesen Stich mit ♠A und zieht danach die Trümpfe in drei Runden (♥AKD). Auf ♦DB kann er seine ihm verbliebenen Treffs, ♣97, abwerfen und hat seinen Kontrakt genau erfüllt. Nord/Süd können sich hierfür 420 Punkte gutschreiben.

Der Ablauf der Spielphase hat gezeigt, dass die Informationen, die während der Bietphase ausgetauscht wurden, dahin führen, dass der erreichte Kontrakt spielstrategisch adäquat ist. Die Bewertung von hohen Karten und die Einschätzung von Längen und Kürzen war in dem besprochenen Beispiel sinnvoll. Nord/Süd verfügen gemeinsam lediglich über 23F. Auf Grund der Verteilungspunkte (zwei für Süds neunte Trumpfkarte, einen für Süds Doubleton in Karo und einen weiteren für Nord's Doubleton in Treff) erreichen sie die erfahrungsgemäß erforderliche Anzahl von wenigstens 27FV. Mittels eines Versuchsgebots wurde festgestellt, dass Süds Schwäche in Treff durch passende Werte in Nord's Hand abgedeckt wird und die Erfüllung des Oberfarbenvoll-

spiels „4♥“ aussichtsreich genug ist, um diesen Kontrakt auszureizen. Dass Ost/West diese Informationen ebenfalls erhalten haben, war in diesem Beispiel für das Gegenspiel nicht von Bedeutung. Trotz der Transparenz der ausgetauschten Informationen und der davon abgeleiteten richtigen Schlüsse konnten die Gegenspieler den Alleinspieler nicht daran hindern, seinen Kontrakt zu erfüllen. Nord/Süd haben das Potenzial ihrer Hände richtig eingeschätzt und das Optimum als Ergebnis erzielt. Ost/West konnten gegen die Erfüllung des Kontraktes nichts ausrichten. Dabei half ihnen auch nicht die auf Lord Bentinck (s. S. 10f.) zurückgehende oben beschriebene Markierungsmethode.

Die Markierung im Gegenspiel ist ein weiterer interessanter Aspekt des Bridgespiels. Die Konventionalisierung setzt sich auch in der Spielphase fort. So müssen die Spieler die ausgespielte Farbe bedienen und dürfen keine Stiche verschenken, wenn sie mit ihrem Partner kooperieren wollen. Jegliche Kommunikation, die auf natürliche Sprache oder Gestik zurückgeht, ist auch in der Spielphase verboten. Dennoch setzt sich die Informationsdynamik in der Spielphase fort. Auf konventionelle Weise kann, wie oben beschrieben, Information übermittelt und so für das Gegenspiel ausgenutzt werden. Da der Untersuchungsgegenstand dieser Arbeit die Bietphase ist, wird an dieser Stelle nur in aller Kürze auf das Thema Markierung eingegangen. Am häufigsten angewendet werden die folgenden drei Markierungstechniken.

Die weiter oben beschriebene Möglichkeit, durch das Zugeben einer hohen Karte, Interesse (bzw. durch das Zugeben einer niedrigen Karte Desinteresse) am Weiterspiel dieser Farbe auszudrücken, wird als „Hoch-Niedrig“ nach dem Englischen „High-Low Signal“ bezeichnet (Encyclopedia 2001: 184f.). Das Signal Hoch-Niedrig war bereits im 19. Jahrhundert beim Spiel Whist bekannt. Eine Umkehr dieser Technik als „Niedrig-Hoch“ ist ebenfalls möglich. Hierbei zeigt das Zugeben einer niedrigen Karte Interesse am Weiterspiel der ausgespielten Farbe. Entwickelt wurde diese Variante von dem Österreicher Karl Schneider. In der Bridge World wurde darüber 1937 berichtet (Auhagen 1990: 188).

Eine Möglichkeit für die Gegenspieler, die Anzahl der Karten in einer Farbe und damit Rückschlüsse auf die Gesamtverteilung zu ziehen, bieten „Längenmarken“ (engl. Length Signals bzw. Count Signal; s. Encyclopedia 2001: 89f.). Entscheidend hierbei ist, dass zu dem entsprechenden Stich ur-

sprünglich vom Dummy oder vom Alleinspieler eine Karte ausgespielt wurde. Beide Gegenspieler können sich nun ihre Längen in der entsprechenden Farbe signalisieren, und zwar eine gerade oder ungerade Länge. Gängig ist die Methode, dass eine hohe Karte eine gerade Anzahl von Karten (2, 4 etc.) und eine niedrige Karte eine ungerade Anzahl von Karten (3, 5 etc.) verspricht. Ein Spieler kann dadurch die Gesamtverteilung einer Farbe bestimmen, weil er zu seiner eigenen Verteilung die Karten des Dummys sieht und unter Zuhilfenahme der Informationen aus der Reizung und dem bisherigen Spielverlauf mittels der Längenmarke des Partners die Anzahl der Karten des Alleinspielers bestimmen kann. Selbstverständlich ist es auch möglich, den Mechanismus umzudrehen und festzulegen, dass eine niedrige Karte eine gerade Anzahl von Karten und eine hohe Karte eine ungerade Anzahl von Karten verspricht. Es gilt hierbei zu bedenken, dass eine solche Marke nicht immer eindeutig ist, weil die „Höhe“ einer Karte oftmals nur im Zusammenhang bestimmt werden kann. Gibt ein Spieler beispielsweise in der Farbe Coeur zunächst die ♥4 in einen Stich, dann ist es entscheidend, ob er im nächsten Stich eine höhere (z.B. ♥6) oder eine niedrigere Karte (z.B. ♥2) zugibt. Ob eine bestimmte Karte eine gerade bzw. ungerade Länge oder wie oben beschrieben Interesse oder Desinteresse zeigen soll, ist wie fast alles beim Spiel Bridge stark kontextabhängig. Wann Längenmarken das erste Mal verwendet wurden, ist nicht bekannt.

1934 entwickelte der Amerikaner Hy Lavinthal die Methode, während der Spielphase dem Partner mit bridgelichen Mitteln zu übermitteln, an welcher Farbe er interessiert ist. Es wird hierbei von einem Farbvorzugssignal (Suit-Preference Signal, s. Encyclopedia 2001: 444f.) gesprochen. Bekannt wurde diese Technik allerdings als Lavinthal bzw. McKenney, einem Landsmann Lavinthals, der diese Entdeckung als Erster veröffentlichte (Auhagen 1990: 195). Von den unterschiedlichen Anwendungsmöglichkeiten wird hier kurz die des Abwurfs (das Nichtbedienen einer ausgespielten Farbe) beschrieben. Wenn ein Spieler nicht bedienen kann, weil er keine Karte in der ausgespielten Farbe besitzt, dann kann er eine beliebige andere seiner restlichen Karten spielen. Angenommen, er legt keinen Trumpf bzw. es wird kein Trumpfkontrakt gespielt, dann kann er diesen Stich nicht gewinnen. Die Gegenspielkonvention Lavinthal funktioniert so, dass der Spieler durch seinen Abwurf das Interesse an zwei Farben direkt ausschließt. Nämlich die Farbe, auf die er abwirft, weil

er keine Karte in dieser Farbe besitzt und außerdem die Farbe, die er abwirft. Von den zwei Farben, die dann noch relevant sind, ist die eine höher als die andere. Somit zeigt eine hohe Karte Interesse an der höheren der beiden Restfarben und eine niedrige Karte Interesse an der niedrigeren der beiden Restfarben. Als Beispiel sei angenommen, dass der Alleinspieler, Nord, einen Sans Atout-Kontrakt spielt. Auf die von ihm ausgespielte Farbe Pik kann sein linker Gegner, Ost, nicht bedienen, er gibt zu diesem Stich statt eines Piks die ♥9. Somit signalisiert Ost das Interesse an den beiden Restfarben, also den Unterfarben. Bei der ♥9 handelt es sich um eine hohe Karte. Die höhere der beiden Restfarben (Karo und Treff) ist die Farbe Karo. Ost signalisiert seinem Partner, West, damit ein Interesse an der Farbe Karo.

IV. Verschiedene Kommunikationsverfahren

9 Bietsysteme im Vergleich

9.1 Zur Entwicklung der Bietsysteme

Die Entstehung der Bietsysteme ist bisher weder wissenschaftlich noch mit irgendeinem Anspruch von Vollständigkeit dokumentiert worden. Im Folgenden kann daher nur ein kurzer Abriss der Entwicklung gegeben werden, der sich auf wenige Literaturbeiträge stützt. Diese Beiträge sind unter der Motivation geschrieben worden, den Leser zu unterhalten. Dafür enthalten sie teilweise Sichtweisen von Zeitzeugen, die die Anfänge der Entwicklung von Bietsystemen miterlebt haben.

Bereits beim Spiel Whist, einem Vorläufer von Bridge, war im 19. Jahrhundert die Möglichkeit bekannt, regelkonform Informationen auszutauschen. Allerdings nur während der Spielphase, eine Reizphase gibt es beim Spiel Whist nicht. Die Denomination der Spielphase wird nicht wie beim Bridge in einer Bietphase ermittelt, sondern durch das Aufdecken der letzten Karte des Teilers. Diese Karte bestimmt die Farbe des Trumpfes für die aktuelle Austeilung. Eine Variante ohne Trumpf gehört nicht zum Spiel Whist. Auf Lord Henry Bentinck geht die Idee zurück, dem Partner mit einer unnötig hohen Karte, (in einer weiteren Spielrunde in dieser Farbe dann gefolgt von einer niedrigeren Karte) eine Botschaft zu senden. Er nannte dies „Blue Peter“ (Truscott 2002: 5) nach einem Schiffssignal, das mit einer blauen Flagge übermittelt wurde. Er wollte seinem Partner damit mitteilen, dass dieser Trumpf spielen solle. Daraus hat sich beim Spiel Bridge später das Signal „hoch-niedrig“ entwickelt. Dies ist nur eine von ganz unterschiedlichen Möglichkeiten, auch während der Spielphase Informationen mit dem Partner auszutauschen.

Es ist in der Entwicklung von Bridge und den Einflüssen anderer Kartenspiele nicht bekannt, wann das erste Mal „auction bridge“ (s. 2: Geschichte des Spieles Bridge, S. 12) gespielt wurde. Es wird um das Jahr 1904 gewesen sein (Truscott 2002: 14). Die Denomination wurde hierbei nicht mehr wie beim Whist durch Umdrehen der letzten auszuteilenden Karte bestimmt, sondern durch Bieten und Überbieten wie bei einer Auktion, daher der Name für diese Spielvariante. Außerdem war es von nun an möglich, auch ohne Trumpf zu spielen. Mit dem Aufkommen von auction bridge kann deswegen zum ersten

Mal von einer Reizphase gesprochen werden. Gereizt wurde „natürlich“, d.h. jeder Spieler überbot, wenn er der Meinung war, dass sein Blatt über eine entsprechende Stärke verfügte. Ein modernes Bewertungsschema nach Anzahl der hohen Karten und Farblängen war damals noch nicht bekannt. Bietsysteme, die darauf angelegt sind, den zur Verfügung stehenden Bietraum optimal auszunutzen, wurden erst sehr viel später entwickelt (s.u.). Die Erfindung der ersten Bridgekonvention, das Informationskontra („takeout double“) geht auf die Jahre 1912-13 zurück (Truscott 2002: 14). Grundlegend hierfür war die Erkenntnis, dass es wenig sinnvoll ist, den Gegner auf einer sehr niedrigen Stufe zur Strafe zu kontrieren. Deshalb wurde diese „natürliche“ Bedeutung geändert und resultierte in der Aufforderung an den Partner, seine längste Farbe zu bieten. Das wird auch heute noch in allen Bietsystemen so gespielt.

Harold S. Vanderbilt hat nicht nur einen wichtigen Beitrag zu den heute noch gültigen Bridgeregeln geleistet (s. 2: Geschichte des Spieles Bridge, S. 13f.), auf ihn geht auch das erste bekannte Bietsystem zurück. Er nannte dieses System „Club Convention“ (Treff Konvention; Truscott 2002: 25), Zeitgenossen bezeichneten es als „Vanderbilt Club“. Signifikant an diesem System war, dass alle starken Hände mit dem Gebot „1♣“ eröffnet wurden, unabhängig von der Verteilung. Sein Bietsystem gelangte allerdings zu keiner großen Popularität, er war mit dieser Idee einer künstlichen, starken Eröffnung mit „1♣“ seiner Zeit weit voraus. Erst Jahrzehnte später und auch heutzutage erfreuen sich so genannte „starke Treffsysteme“ einer hohen Beliebtheit im Turnierbridge (s.u.). Auhagen (Auhagen 1990: 22) beschreibt den entscheidenden Sprung in der Entwicklung der Bietsysteme zu Beginn der 1930er Jahre folgendermaßen: „*Die primitive Methode der Versteigerung des Auction-Bridge musste durch einen wesentlich verfeinerten ‚Dialog‘ der Partner ersetzt werden, um den optimalen Kontrakt zu erreichen. Bietsysteme schossen wie Pilze aus dem Boden, eine Unzahl neuer Konventionen wurde geboren, es herrschte auf dem Gebiete der Reizung eine fast babylonische Sprachverwirrung [...]*“

Die Einführung von Bietsystemen hat den ganzen Charakter des Spieles umgeprägt. Der „verfeinerte Dialog“ führte dazu, dass der Faktor Glück in einem erheblichen Maße zurückgedrängt wurde. Statt auf Vermutungen beruhend, kann der Endkontrakt auf Grund von Wissen und Erfahrung angesagt werden. Bei Spielen wie Whist oder Doppelkopf, bei denen es ebenfalls in ge-

wisser Weise um eine Versteigerung zusammen mit einem Partner geht, ist diese elaborierte Art und Weise des Informationsaustausches nicht möglich.

Das erste populäre Bietsystem war das „Culbertson System“ oder wie Culbertson es selber nannte „Approach-Forcing-System“ (Culbertson 1932: 24). Das wichtigste Element dieses Systems war die forcierende (s. (92), S. 150) Antwort auf eine Eröffnung mit „1 in Farbe“. Erst hierdurch konnten die Spieler den Bietrahmen ausnutzen, um dann nach dem Austausch von Informationen gezielt einen Endkontrakt anzusagen. Bei Reizungen ohne diese Möglichkeit, auf natürlichem Wege, mussten die Spieler ein Gebot abgeben, dessen Grundlage ausschließlich das eigene Blatt war. Der größte Schwachpunkt des Culbertson Systems stellte für die Anwender die Bewertung der Handstärke mittels Figurenstiche (s. (29), S. 42) dar. So konnte ein Spieler bereits mit 2 ½ Figurenstichen ein Eröffnungsgebot abgeben:

(100)	♠ A D 2	1 ½ FS	6 F
	♥ A 9 7 3	1 FS	4 F
	♦ 9 8 7		
	♣ 6 5 4		
		2 ½ FS	10 F

Nach den Kriterien der Figuren- und Längenpunktbewertung wäre das nicht möglich (nur 10F statt der erforderlichen 12F). Die moderne Bewertungsmethode kommt der tatsächlich vorhandenen Stärke erfahrungsgemäß näher. Die Bewertung nach Figurenpunkten (s. 4.2.1, S. 39) war bereits einer Gruppe um Milton C. Work bekannt, deren System „Official System“ genannt wurde. Die Popularität Culbertsons und seiner Methoden verhinderte allerdings eine frühere Verbreitung der viel einfacheren und genaueren Punktezzählung. Schätzungen ergeben, dass von den rund 20 Millionen Bridgespielern in den USA um 1930 etwa 84% das Culbertson System anwendeten (Truscott 2002: 43). Auf dem Höhepunkt der Popularität in Amerika, 1940, wurde sogar in 44% der amerikanischen Haushalte Bridge gespielt (Mc Pherson 2007: 103).

Erst als Charles Goren in den 40er Jahren Culbertsons Rolle im Bridge übernahm und die einfachere Punktezzählung für Figuren zusammen mit Punkten für die Verteilung in sein System „Standard American“ übernahm, wurde diese Bewertungsmethode populär. Anfängern wurde so der Einstieg ins

Bridge erheblich erleichtert. Zu seinen Lebzeiten wurden insgesamt 10 Millionen Exemplare seiner Bridgebücher verkauft. Er wurde in Amerika als „Mr. Bridge“ bekannt.

Seitdem sind unzählige Bietsysteme entwickelt worden, bestehend aus einer Kombination von natürlichen und künstlichen Ansagen. Vor allem im Breitensport werden Systeme mit dem Schwerpunkt auf natürlichen Geboten bevorzugt. Aber auch im Spitzenbridge scheint es eine rückläufige Entwicklung von hoch künstlichen zu natürlicheren Bietsystemen zu geben. Dafür gibt es zwei Gründe: Je künstlicher ein System ist, desto höher ist der Aufwand, sich an alle Vereinbarungen zu erinnern. Außerdem ist es für Zuschauer schwierig, dem Informationsaustausch hoch künstlicher Systeme zu folgen. Zuschauer eines Bridgespiels müssen Experten in dem Sinne sein, dass sie selber Bridge spielen können. Eine weitere Erschwerung würde die gegenwärtig ohnehin geringe Aufmerksamkeit für das Spiel Bridge weiter vermindern. Dass Bridge nicht mehr die Popularität der ersten Hälfte des 20. Jahrhunderts erreicht, liegt nicht nur an dem vergrößerten Angebot der Freizeitgestaltung, sondern auch an der wissenschaftlicheren Gestaltung der Bietsysteme. Vereinfachung könnte hier das Mittel sein, die Popularität von Bridge in der Öffentlichkeit zu erhöhen.

Die Entwicklung der Bietsysteme begann mit der Erfindung von einzelnen künstlichen Geboten, die im Laufe der Zeit zu komplexen Kommunikationssystemen, Bietsystemen, ausgebaut wurden. Zu den bekanntesten Systemen nach Culbertson und Goren in der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts gehörten Acol, Precision Club, Blue Club, Polish Club und verschiedenen Varianten von natürlichen 5er-Oberfarbsystemen, die auch heute noch weit verbreitet sind. Als Beispiel für ein natürliches 5er-Oberfarbsystem wurde in dieser Arbeit bereits FORUM D vorgestellt. Acol, als Beispiel eines 4er-Oberfarbsystems (9.3, S. 191ff.), und Precision Club, für ein künstliches Treffsystem (9.4, S. 196ff.), werden weiter unten mit FORUM D verglichen und näher beschrieben.

9.2 Bestimmungen in den Bridgeregeln zu Bietsystemen

Wie vorab gezeigt wurde, ist es zur ökonomischen Ausnutzung des Bietraums notwendig, sich mit dem Partner über ein Bietsystem zu verständigen. Für das Turnierbridge gelten hierbei Beschränkungen. Die diesbezüglichen Bestim-

mungen für Turniere des Deutschen Bridgeverbandes sind im Anhang B „Festlegung der zulässigen Systeme und Konventionen für Turniere im Bereich des DBV“ (ZSuK), der Turnierordnung (TO) festgehalten. Ziel dieser Beschränkungen ist es, zum einen sicherzustellen, dass schwächere Spieler und Anfänger vor gegnerischen Systemen und Konventionen geschützt werden, die sie auf Grund mangelnder Erfahrung überfordern. Zum anderen soll erfahrenen Spielern die Möglichkeit gegeben werden, ihre Bietmethoden weiterzuentwickeln und zu trainieren. Zur Lösung dieser Problematik werden Bietsysteme in verschiedene Systemkategorien (A, B, C) eingeteilt und durch Kriterien unterschieden, die auch die Einordnung von neuen Bietsystemen gestatten. Die Veranstalter von Turnieren sind völlig frei in der Wahl der Systemkategorie für ihre Turniere. Die entsprechende Kategorie muss lediglich in der Ausschreibung zu einem Turnier bekannt gegeben werden. Für den Fall, dass keine Festlegung getroffen wurde, sind in der Turnierordnung die folgenden Bestimmungen festgesetzt: Für Teamturniere um eine deutsche Meisterschaft sowie die 2. Bundesliga gelten die Bestimmungen der Kategorie B. Für alle anderen Turniere die der Kategorie C. Im Folgenden wird ein Überblick über diese Kategorien in verkürzter Form gegeben. Für alle Kategorien gilt, dass sich die Spieler vor Turnierbeginn, aber vor allem vor Ansicht der Karten einer Austeilung, auf ein gemeinsames Bietsystem geeinigt haben.

In der Systemkategorie „A“ (ZSuK § 2) sind alle Systeme und Konventionen zugelassen. Auflagen gibt es nur bei der Verwendung von „Hochkünstlichen Systemen“ (HKS). HKS zeichnen sich durch – im Vergleich zu anderen Bietsystemen – sehr ungewöhnliche Methoden aus, die eine gezielte Absprache durch die Gegner erforderlich machen. Das ist zum Beispiel dann der Fall, wenn laut partnerschaftlicher Übereinkunft ein „Pass“ in der Eröffnungsposition Werte verspricht, die im Allgemeinen für ein Eröffnungsgebot auf der ersten Bietstufe akzeptiert sind (z.B. $F \geq 12$), und ein Eröffnungsgebot auf der ersten Bietstufe schwächer als „Pass“ sein kann. Zu den möglichen Auflagen gehört, dass den Gegnern schon Wochen vor dem angesetzten Turniertermin eine vollständige Systembeschreibung zur Verfügung gestellt werden muss, die es ihnen gestattet, angemessene Gegenmaßnahmen zu verabreden.

Die Systemkategorie „B“ (ZSuK § 3) schließt HKS aus, alle anderen Systeme sind zugelassen. Wenn ein Spielpaar in einem Turnier das System-

kategorie „B“ unzulässigerweise ein hochkünstliches System verwendet, dann weist der Turnierleiter für die entsprechende Austeilung einen berechtigten Score zu, sollte die unschuldige Seite nicht ohnehin ein sehr gutes Ergebnis erzielt haben. Das schuldige Paar muss sich danach umgehend auf ein erlaubtes Bietsystem einigen.

Die Systemkategorie „C“ (ZSuK § 4) schließt alle Einschränkungen der Kategorie „B“ ein, untersagt den Spielern allerdings den Gebrauch von Brown-Sticker-Konventionen. Wie HKS zeichnen sich solche Konventionen durch eine äußerst ungewöhnliche Methodik aus, die Absprachen durch die Gegner erforderlich macht. Als Beispiel sei hier nur das Gegenreizen von Farben genannt, die laut partnerschaftlicher Übereinkunft das Halten von weniger als vier Karten gestattet. Weicht ein Spielpaar von diesen Bestimmungen ab, geht der Turnierleiter genauso wie bei einer Missachtung der Systemkategorie „B“ vor.

Das in dieser Arbeit im ersten Kapitel vorgestellte System „FORUM D“ genügt in allen Belangen den Anforderungen der Kategorie „C“. Selbstverständlich könnte ein Spielpaar auch mit diesem Bietsystem an einem Turnier, zu dem Bietsysteme der Kategorie „A“ zugelassen sind, teilnehmen. Nur umgekehrt ist dies nicht möglich.

Bei den Systemen, die in diesem Abschnitt kurz im Vergleich dargestellt werden, handelt es sich um „Acol“ und „Precision“. Die Darstellung des Systems Acol ist deshalb interessant, weil dieses System seinen Anwendern gestattet, mit vier Karten in einer Oberfarbe diese zu eröffnen. Das ist der grundlegende Unterschied zu Systemen wie FORUM D, bei denen ein Spieler dazu fünf Karten in der Oberfarbe benötigt. Daher wird auch von 4er- bzw. 5er-Oberfarbsystemen gesprochen. Welche Art effektiver ist, ist unter Experten strittig. Die meisten bevorzugen zurzeit allerdings 5er-Oberfarbsysteme. Da die Bietprinzipien von Acol und FORUM D nicht sehr unterschiedlich sind, steht im Folgenden die Herausarbeitung von Vor- und Nachteilen dieser beiden Systeme im Vordergrund. Bei Precision handelt es sich um ein 5er-Oberfarbsystem mit (im bridgelichen Sinne) künstlichen „1♣“- und „1♦“-Eröffnungsgeboten. Auf Grund dieser Struktur bietet Precision den Spielern die Möglichkeit für spezifische und destruktive Eröffnungen auf der zweiten Biet-

stufe. Sowohl Acol als auch Precision sind in allen Systemkategorien zugelassen.

9.3 Vergleich von Acol mit FORUM D

Der Name des Bietsystems Acol geht auf einen Londoner Straßennamen zurück, die Acol-Road (Heyn/Farwig 1999: 7). In dem dort ansässigen Bridgeclub entwickelte Ende der 1940er Jahre ein Kreis junger englischer Bridgespieler neue Bietprinzipien, die im Widerspruch zu der von Culbertson und Goren geprägten vorherrschenden Lehrmeinung standen (s. 2 Geschichte des Spieles Bridge, S. 14f.). Viele dieser Ideen und Prinzipien sind heute Standard und auch Bestandteil des Systems FORUM D. Es gibt von Acol viele unterschiedliche Versionen. Zur Vereinfachung wird für die folgende Beschreibung angenommen, dass alle Eröffnungen den eingangs im Abschnitt über FORUM D beschriebenen entsprechen. Der einzige Unterschied ist der, dass eine Eröffnung mit „1 in Farbe“ in Acol immer mindestens vier Karten verspricht, unabhängig davon, ob es sich bei dieser Farbe um eine Ober- oder Unterfarbe handelt. Selbstverständlich kann der Eröffner auch mehr als vier Karten in dieser Farbe halten, aber eben nicht weniger. Im FORUM D müssen es in einer Oberfarbe wenigstens fünf Karten sein, in einer Unterfarbe reichen für eine Eröffnung auch drei Karten aus.

(101) Der 4-4-Fit in Oberfarbe

	<u>Nord</u>	
	♠ 5 3 2	
	♥ 7 2	
	♦ K B 7 6	
	♣ A 9 7 5	
<u>West</u>		<u>Ost</u>
♠ A D 10 6		♠ K 9 8 7
♥ B 10 4		♥ A D 8 6
♦ A 10 2		♦ 9 5 4
♣ K B 8		♣ D 4
	<u>Süd</u>	
	♠ B 4	
	♥ K 9 5 3	
	♦ D 8 3	
	♣ 10 6 3 2	

In beiden Systemen, Acol und FORUM D, werden die Spieler keine Probleme haben, den gut spielbaren Kontrakt von „4♠“ auszureizen. Die Reizung (Nord und Süd passen jeweils) würde folgendermaßen verlaufen:

(101a) Acol

<u>West</u>	<u>Ost</u>
1♠	3♠
4♠	

(101b) FORUM D

<u>West</u>	<u>Ost</u>
1♣	1♥
1♠	3♠
4♠	

In (101a) erreichen die Spieler den Endkontrakt schneller, ohne den Gegnern Informationen über ihre weitere Verteilung zu geben. West kann bereits mit „1♠“ eröffnen, da das System Acol hierzu nur vier Karten in Pik mit der bekannten Eröffnungsstärke ($F \geq 12$) verlangt. Ost zeigt durch den Sprung auf „3♠“ Werte leicht unter Eröffnungsstärke ($F = 10-11$) mit mindestens vier Karten in Pik, worauf West mit seiner guten Eröffnung das Vollspiel ansagt. Der Gegner hat abgesehen von dem „Wissen“ über die Stärke von Ost und West sowie die Mindestanzahl der Pikkarten bei beiden Spielern ($\spadesuit \geq 4$), keine weiteren Informationen erhalten. Das normale Ausspiel von Nord ist Coeur. Dieses Ausspiel gibt West die Gelegenheit, die Trümpfe zu ziehen und entweder die Coeurfarbe oder die Trefffarbe zu entwickeln, bevor der Gegner seinerseits die Möglichkeit hat, zwei Stiche in Karo zu erzielen: Der Kontrakt von „4♠“ wird genau erfüllt.

Bei der Anwendung von FORUM D in (101b) erhält der Gegner durch die langsamere Reizung mehr Informationen. Nord erfährt, dass West und Ost Werte in Treff („1♣“), Coeur („1♥“) und Pik („1♠“, „3♠“, „4♠“) halten. Das lässt es wahrscheinlich erscheinen, dass der Partner Süd Werte in Karo hält. Nach dieser Reizung wird Nord nicht Coeur, sondern Karo ausspielen. Damit erzielen Nord und Süd zwei Karo-, einen Coeur- und einen Treffstich: Hier fällt der Kontrakt von „4♠“ einmal. Selbstverständlich könnte die Hand auch anders verteilt sein, aber es handelt sich hierbei um vernünftige Annahmen. Der Vorteil von Acol in diesem Beispiel bei einem 4-4-Fit wird durch FORUM D durch Vorteile gegenüber Acol bei einem 5-3-Fit aufgefangen. Während der Acol-Partner des „1♠“-Eröffners mit nur drei Karten in Pik noch nicht von einem Fit in Pik ausgehen kann und das Vorhandensein erst ermitteln muss, kann der FORUM D-Partner bereits mit drei Karten in Pik diese Farbe unterstützen, da der Eröffner hier mindestens fünf Karten in Pik systemgemäß versprochen hat.

Hieraus ergibt sich ein weiterer Vorteil für FORUM D. Bei starken Händen ermöglicht das Wissen über das Vorhandensein von mindestens fünf Karten in der eröffneten Oberfarbe des Partners eine ökonomischere Ausnutzung des Bietraums.

(102) Schlemmreizung

	<u>Nord</u>	
	♠ B 9 5	
	♥ 9 8 6 2	
	♦ D B 10	
<u>West</u>	♣ A D 7	<u>Ost</u>
♠ K D 10 6 4 2		♠ A 8 7
♥ A 3		♥ K D B 7 5
♦ 9 7		♦ A 8 2
♣ K 6 4		♣ 8 5
	<u>Süd</u>	
	♠ 3	
	♥ 10 4	
	♦ K 6 5 4 3	
	♣ B 10 9 3 2	

In (102b) erleichtert das Grundsystem den Spielern von FORUM D das Erreichen des hervorragenden Schlemms, während die normale Reizung in Acol mit dem Erreichen des Vollspiels enden wird.

(102a) Acol

West	Ost
1 ♠	2 ♥
2 ♠	4 ♠

(102b) FORUM D

West	Ost
1 ♠	2 ♥
2 ♠	3 ♠
4 ♣	4 ♦
4SA	5 ♥
5SA	6 ♦
6 ♠	

In (102a) zeigt erst die Wiederholung der Pikfarbe durch West („2♠“) mindestens fünf Karten in Pik. Ost muss nun mit einem Gebot sein zwingendes Interesse am Vollspiel zeigen und gleichzeitig den Fit bestätigen. Ost hat zwar eine gute Hand, diese ist aber nicht so stark, dass er von sich aus einen Schlemmversuch einleiten könnte. „3♠“ als zweites Gebot von Ost wäre eine zum Vollspiel einladende Hand (F=10-11). Sein Gebot von „4♠“ beendet damit die Reizung. Im FORUM D (102b) kann Ost nach der gleichen Anfangssequenz auf „2♠“ durch West „3♠“ bieten. Denn hätte Ost nur einladende Werte, hätte Ost direkt auf „1♠“ „3♠“ geboten. Die verzögerte Hebung ist nach dem „principle of fast arrival“ (Rosenkranz 1985: 21f.) eine Schlemmeinladung.

Das „principle of fast arrival“ ist ein Universal in Bietsystemen und besagt, dass, wenn ein Gebot forcierend ist, das langsamere Gebot eine stärkere Hand zeigt als das Bieten des schnelleren Gebotes. Der Grund ist der, dass der direkte Sprung oder der Sprung ins Vollspiel den Bietraum beschneidet und den Spielern die Möglichkeit nimmt, Informationen auszutauschen. Dieses Prinzip lässt sich wie in (66d), S. 112, besprochen aus der Anwendung von Grice' Maxime der Modalität und der Maxime der Quantität auf das Bieten im Bridge herleiten.

Die schwächere Reizung von Ost wäre in diesem Fall, auf „2♠“ direkt „4♠“ zu bieten. Wenn das Gebot von „3♠“ bereits forcierend zum Vollspiel ist, kann es nur dann sinnvoll sein, wenn Ost weiter Informationen austauschen möchte. Da Ost-West damit nicht mehr vor dem Erreichen des Vollspiels in Pik die Reizung beenden werden – dann könnte Ost dieses Vollspiel von „4♠“ direkt ansagen und damit vermeiden, dem Gegner weitere Informationen über die Stärke und Verteilung von Ost-West zu übermitteln –, zeigt Ost damit Schlemminteresse. Nachdem der Fit in Pik durch Ost bestätigt ist und damit

der Endkontrakt aller Voraussicht nach ein Pikkontrakt sein wird, dienen alle weiteren Gebote, die nicht in Pik abgegeben werden, dazu, herauszufinden, auf welcher Stufe Ost und West Pik spielen werden (vgl. (84), S. 127). West hat mit seiner sechsten Pikkarte Extrawerte (FV=16) und kann ein Kontrollgebot (Cue-bid, FORUM D 2004: 225) in Treff abgeben. „4♣“ zeigt, nach der zum Vollspiel forcierenden Fitbestätigung eine Haltung in Treff, die verhindert, dass der Gegner von Anfang an zwei Stiche in Treff gewinnen könnte. Wenn dem so wäre, machte es keinen Sinn, einen Schlemm anzusagen, da hierbei maximal ein Stich (Kleinschlemm) abgegeben werden darf. Dass beide Spieler dies bei ihren Geboten beachten, ist durch die Anwendung der System-Maxime auf die Maxime der Qualität (66a), S. 109, sichergestellt. Ein Kontrollgebot ist entweder das Ass bzw. eine Chicane (Erstrundenkontrollen) oder ein König bzw. ein Singleton (Zweitundenkontrollen). Das Gebot von „4♦“ durch Ost zeigt entsprechende Werte in Karo. West kann nun erkennen, dass seine Partnerschaft in einem Pikkontrakt in keiner Farbe direkt zwei Stiche verlieren wird (Treff, durch ♣K, und Coeur, durch ♥A, kontrolliert er selber, in Karo hatte Ost Werte versprochen). Mittels des Gebotes „4SA“ (Blackwood, FORUM D 2004: 228ff.) ist es ihm möglich, sich nach der Anzahl der Asse seines Partners zu erkundigen. Hielten Ost-West gemeinsam weniger als drei Asse, machte das Ansagen eines Schlemms keinen Sinn, weil der Gegner mindestens zwei Stiche erzielen könnte. Auf die bridgekonventionelle Frage nach den Assen mittels des Gebotes „4SA“ antwortet West ebenso konventionell mit „5♥“ (= zwei Asse; „5♣“ verspräche null oder vier Asse, „5♦“ ein Ass und „5♠“ drei Asse). Ost hat damit innerhalb des Bietprozesses herausgefunden, dass seine Partnerschaft über eine gemeinsame Stärke verfügt, die das Spielen eines Schlemms erlaubt. Außerdem hat er mittels Cue-bids erfahren, dass die Gegner in keiner Farbe zwei Stiche von Anfang an erzielen können und durch die Frage nach den Assen, dass der Gegner nur ein Ass hält und somit direkt nur einen Stich gewinnen kann. Daher stehen die Chancen gut, dass der Gegner in einem Pikkontrakt maximal einen Stich erzielen wird. Ost sagt deshalb mit „6♠“ den Kleinschlemm in Pik an. West wird als Alleinspieler nach dem wahrscheinlichen Ausspiel von Karo Dame durch Nord zwölf Stiche erzielen (sechs in Pik, fünf in Coeur, einen in Karo) und den Kontrakt erfüllen.

In der Gegenreizung entsprechen sich die Anforderungen beider Systeme. Auch Acol verlangt von den Spielern mindestens fünf Karten in einer Farbe, die nicht eröffnet, sondern gegengereizt wird. Die Vorteile über das Wissen der Mindestlänge beim Partner, wenn der Gegner gegengereizt, heben sich auf. Mal ist der Spieler im Vorteil, der mit vier Karten in der eröffneten Farbe seinen Partner heben kann, mal der Spieler, der dies mit bereits drei Karten systemgemäß darf. Die Unterschiede zwischen Acol und FORUM D sind nicht so groß. Entscheidend ist allein der Ansatz, systemgemäß mit vier oder fünf Karten in Oberfarbe zu eröffnen. Bei beiden Systemen gelten mit der gleichen Gewichtung die natürlichen Bietprinzipien, die im Abschnitt 3.3 (Das Bietsystem FORUM D) beschrieben wurden. FORUM D ermöglicht es den Spielern, genauer zu bieten und hat deswegen im Bereich der Schlemmreizung Vorteile gegenüber Acol. Allerdings ist Acol auf Grund dieser Ungenauigkeit zunächst einmal leichter zu erlernen.

Nach dem Vergleich zweier natürlicher Bietsysteme wird im Folgenden das Bietsystem Precision als Beispiel für ein künstliches Bietsystem durch den Vergleich mit FORUM D vorgestellt.

9.4 Vergleich von Precision mit FORUM D

Von dem Bietsystem Precision gibt es mehrere Varianten. Ich beziehe mich hier auf „Match Point Precision“ (MPP 1975), das auf den Entwickler von Precision, C.C. Wei, einen taiwanesischen Schiffsbaumagnaten, zurückgeht. Im weiteren Verlauf dieses Abschnitts wird im Zusammenhang mit Match Point Precision immer nur von Precision gesprochen. 1970 gewann das Precision spielende taiwanesisches Team bei der Bridgeweltmeisterschaft (Bermuda Bowl) mit diesem damals noch eher unbekanntem System die Silbermedaille. Dadurch und wegen seiner – abgesehen von einzelnen Eröffnungsgeboten und den darauf ausgerichteten Antworten – einfachen Struktur gewann dieses System rasch an Popularität und ist mittlerweile auf der ganzen Welt verbreitet.

Im Precision werden alle Hände mit mindestens 16F (Längenpunkte werden nicht berücksichtigt) mit „1♣“ eröffnet. Einzige Ausnahme stellt die Eröffnung mit dem Gebot „2SA“ dar, das eine ausgeglichene Hand ohne Ober-

farbe zu fünft mit 22-23F verspricht. Dadurch sind die Eröffnungen auf der ersten Bietstufe auf maximal 15F eingegrenzt, auf der zweiten Bietstufe bleibt Raum für andere Eröffnungen als ausschließlich starke. Die folgende Tabelle (103) zeigt die Eröffnungsgebote im Precision und deren Bedeutung.

(103) Eröffnungsgebote im Precision

Eröffnung	Bedeutung im System Precision	
	Punktstärke	Verteilung
Pass	keine der u.a. Kriterien erfüllt	
1♣	$F \geq 16$	beliebig
1♦	$F = 11-15$	$\diamond \geq 1^{40}$
1♥	$F = 11-15$	$\heartsuit \geq 5$
1♠	$F = 11-15$	$\spadesuit \geq 5$
1SA	$F = 13-15$	ausgeglichen, $\heartsuit \spadesuit < 4$
2♣	$F = 11-15$	$\clubsuit = 6, \heartsuit \spadesuit < 4$
2♦	$F = 11-15$	$\diamond \leq 1$; Verteilung exakt: 4-4-0-5 v 4-4-1-4 v 4-3-1-5 v 3-4-1-5
2♥	$F = 5-11, \heartsuit = \text{gut}$	$\heartsuit \geq 6$
2♠	$F = 5-11, \spadesuit = \text{gut}$	$\spadesuit \geq 6$
2SA	$F = 22-23$	ausgeglichen, $\heartsuit \spadesuit < 5$
3♣/3♦	$F = 9-11, DS = 1, \clubsuit/\diamond = \text{semi-solide}$	$\clubsuit/\diamond = 7$
3♥/3♠	$F \geq 8, \text{Defensivstiche} \leq 1, \heartsuit = \text{gut}$	$\heartsuit/\spadesuit = 7$
3SA	$F \geq 12, \clubsuit \text{ oder } \diamond \text{ AKDB}, DS = 1$	$\clubsuit \text{ v } \diamond = 7-8, \heartsuit \spadesuit < 4$
4♣	$F \geq 10, \heartsuit \text{ AKDB}, \text{Defensivstiche} \leq 1$	$\heartsuit = 7-8$
4♦	$F \geq 10, \spadesuit \text{ AKDB}, \text{Defensivstiche} \leq 1$	$\spadesuit = 7-8$
4♥/4♠	$F \geq 8$	$\heartsuit/\spadesuit \geq 8$
5♣/5♦	$F < 12$	$\clubsuit \geq 8$
4SA, 5♥ bis 7SA	nicht vorgesehen	

Inhalt der folgenden Besprechung wird die beispielhafte Behandlung der Gebote „2♦“ und „1♣“ sein. Denkbar wären in diesem Zusammenhang auch die Eröffnungen „1SA“ und „2♣“. Es geht an dieser Stelle aber nur um die Vorstellung von alternativen Bietprinzipien zu den mit dem System FORUM D bereits beschriebenen. Das besondere bei diesen Geboten ist, dass anders als bei natürlichen Bietsystemen der Informationsaustausch oft nicht mehr gleichberechtigt verläuft, sondern einer der beiden Spieler die Rolle eines Fragenstellers und die Entscheidung über den Endkontrakt, der andere die Rolle des auf

⁴⁰ Dadurch, dass die Eröffnung mit „1♣“ ausschließlich starken Händen vorbehalten ist, fehlt für schwache Hände mit Treff als längster Farbe die natürliche Eröffnung. Für diesen Fall wird in dem System „Precision“ auf die Eröffnung mit „1♦“ bzw. „2♣“ zurückgegriffen. Es kann somit sein, dass ein Spieler bei einer Eröffnung mit „1♦“ tatsächlich lediglich eine Karte in Karo hält.

diese Fragen Antwortenden übernimmt. Diese Rollenverteilung gibt es bei wenigen künstlichen Ansagen in natürlichen Bietsystemen zwar auch (vgl. Blackwood, S. 195), doch wird sie dort nicht so konsequent umgesetzt wie in dem System Precision.

Nach den Eröffnungen mit „1♦“, „1♥“, „1♠“ und „1SA“ läuft die Weiterreizung – bis auf wenige Ausnahmen – ähnlich wie im FORUM D oder anderen natürlichen Bietsystemen. Ein entscheidender Vorteil ist im Precision für den Partner, dass die Hand des Eröffners auf maximal 15F begrenzt ist. Bei natürlichen Bietsystemen ist es möglich, dass der Eröffner noch bis zu 22F hält. Dieser große Spielraum im Bereich der Stärke ist ein Nachteil für natürliche Systeme. Nachteile des Systems Precision werden am Ende dieses Abschnitts besprochen. Zunächst geht es um die Vorteile.

(104) Die Eröffnung mit „2♦“ im Precision

Eröffnung	Bedeutung im System Precision	
	Punktstärke	Verteilung
2♦	F = 11-15	♦ ≤ 1; Verteilung exakt: 4-4-0-5 oder 4-4-1-4 oder 4-3-1-5 oder 3-4-1-5

Die Eröffnung „2♦“ zeigt im Precision ein Singleton oder eine Chicane in Karo, die Oberfarben dürfen maximal zu viert, die Trefffarbe maximal zu fünf sein. Damit sind die möglichen Verteilungen bei einer Eröffnung mit „2♦“ eingeschränkt auf: ‚4♠-4♥-0♦-5♣‘, ‚4♠-4♥-1♦-4♣‘, ‚4♠-3♥-1♦-5♣‘ oder ‚3♠-4♥-1♦-5♣‘. Die Punktstärke beträgt 11-15F.

(104a) Antworten auf die Eröffnung mit „2♦“ im Precision

Eröffnung	Bedeutung im System Precision	
	Punktstärke	Verteilung
Pass	keine Angaben	♦ ≥ 6, ohne Fit in ♠, ♥, ♣
2♥	Abschluss („sign off“)	♥ ≥ 4
2♠	Abschluss („sign off“)	♠ ≥ 4
2SA	F ≥ 10	Beliebig
3♣	Abschluss („sign off“)	♣ ≥ 4
3♦	keine Angaben	
3♥	„invitational“	♥ ≥ 5
3♠	„invitational“	♠ ≥ 5
3SA	Abschluss	♥ < 4, ♠ < 4
4♣	„invitational“	♠ ≥ 6
4♦	keine Angaben	
4♥	Abschluss	♥ ≥ 5
4♠	Abschluss	♠ ≥ 5
4SA	keine Angaben	
5♣	Abschluss	♣ ≥ 4
5♦ bis 7SA	keine Angaben	

Der Antwortende hat bereits durch die sehr genau definierte Hand des Eröffners eine klare Vorstellung über Stärke und Verteilung seines Partners. Alle Gebote, die von ihm in einer Farbe außer Karo gemacht werden, sind deswegen entweder Abschluss oder einladend. Wei und Andersen machen hierbei keine Angaben zu Punkten, sondern sprechen bei „2♥“, „2♠“ und „3♣“ von „sign off“ (Abschluss) und bei „3♥“, „3♠“ und „4♣“ von „invitational“ (einladend). Zu „4♥“, „4♠“ und „5♣“ machen sie keine Angaben, es ist jedoch sinnvoll auch diese Gebote als „sign off“ zu spielen. Ebenso verhält es sich mit den direkten Sprüngen in Schlemm. Eine wissenschaftlichere Methode bietet über die Eröffnung mit „2♦“ die künstliche Frage nach genauer Stärke und Verteilung mittels des Gebotes „2SA“. Wei und Andersen bezeichnen dieses Gebot als „conventional relay“ und machen nur eine vage Angabe (F≥10, MPP 1975: 191) zu den Vorbedingungen, die der Antwortende für dieses Relais zu erfüllen hat. Unter einem Relais wird im Zusammenhang mit Bridge ein Gebot verstanden, das den Partner auffordert, sein Blatt zu beschreiben. Die Verwendung von Relais ist auch in natürlichen Systemen nichts Ungewöhnliches. Letztendlich arbeiten alle Bietsysteme in bestimmten Bietsituationen mit solchen Frage-Antwort-Techniken. Als Beispiel wurden in dieser Arbeit die Bridgekonventionen Blackwood (s. (102b), S. 194f.) und Stayman (s. (93), S. 151f.) vorgestellt. Es kann aber festgestellt werden, dass bei künstlichen Sys-

temen im Allgemeinen häufiger Relaissequenzen verwendet werden als in natürlichen Systemen. Das Schema, nach dem der Eröffner sein Blatt beschreibt, wird in (104b) gezeigt:

(104b) Weiterreizung nach Precision „2♦ Pass 2SA Pass“

definiertes Gebot	Bedeutung im System Precision	
	Punktstärke	Verteilung
3♣	F = 11-15	3-4-1-5
3♦	F = 11-15	4-3-1-5
3♥	F = 11-13	4-4-1-4
3♠	F = 14-15	4-4-1-4
3SA	F = 14-15, ♦A oder ♦K	4-4-1-4
4♣	F = 11-13	4-4-0-5
4♦	F = 14-15	4-4-0-5

Nach der Antwort auf „2SA“ kennt der Antwortende die exakte Verteilung des Eröffners und weiß – außer bei den Antwortenden „3♣“ und „3♦“ –, ob dieser über Minimum- (F=11-13) oder Maximumstärke (F=14-15) verfügt. Mit dem nächsten Gebot in Karo (hat der Eröffner mit „4♦“ geantwortet, mit „4SA“) kann der Partner des Eröffners sich weiter nach spezifischen Werten („controls“), nämlich nach Assen und Königen, erkundigen. Dies macht er mittels einer Kontrollfrage, bei der ein Ass als zwei Kontrollen (2C) und ein König als eine Kontrolle (1C) bewertet wird. Insgesamt gibt es nach dieser Bewertung zwölf Kontrollen (vier Assen und vier Könige). Davon könnte der Eröffner maximal sieben halten (bei drei Assen und einem König), da die Eröffnung auf 15F begrenzt ist. Die Antwort auf diese Kontrollfrage erfolgt in Stufen:

(104c) Antwort auf die Kontrollfrage

Stufe	Kontrollen	Frage nach Kontrollen mit		
		3♦	4♦	4SA
		Antwort des Eröffners mit		
1. Stufe	0-2C	3♥	4♥	5♣
2. Stufe	3C	3♠	4♠	5♦
3. Stufe	4C	3SA	4SA	5♥
4. Stufe	5C	4♣	5♣	5♠
5. Stufe	6C	4♦	5♦	5SA
6. Stufe	7C	4♥	5♥	6♣

Das Beispiel (104d) soll die Effektivität der Eröffnung mit „2♦“ und der Weiterreizung illustrieren.

(104d)

	<u>Nord</u>	
	♠ A K 7 4	
	♥ A K 8 4	
	♦ 3	
	♣ 9 5 4 3	
<u>West</u>		<u>Ost</u>
♠ 10 6 5		♠ 9 8 3 2
♥ 7		♥ B 6 5
♦ K B 7 5		♦ A D 9 6
♣ D 10 8 7 6		♣ B 2
	<u>Süd</u>	
	♠ D B	
	♥ D 10 9 3 2	
	♦ 10 8 4 2	
	♣ A K	

Der Verlauf des Bietprozesses im Precision (104d.1) und im FORUM D (104d.2) wäre wie folgt (Ost und West passen jeweils):

(104d.1) Precision

<u>Nord</u>	<u>Süd</u>
2♦	2SA
3♠	4♦
5♦	6♥

(104d.2) FORUM D

<u>Nord</u>	<u>Süd</u>
1♣	1♥
2♥	4♥

Im Precision erkundigt sich der Antwortende Süd auf die Eröffnung mit „2♦“ seines Partners Nord nach dessen Stärke und Verteilung mittels des Relais „2SA“. Durch das Gebot „3♠“ erfährt Süd, dass Nord maximale Punktstärke (F=14-15) und exakt ein Singleton in Karo sowie alle anderen Farben zu viert hält. Außerdem weiß Süd, dass Nord weder ♦Ass noch ♦König hält, denn dann wäre seine Antwort auf das Relais „3SA“ gewesen. Die beiden Hände von Nord und Süd scheinen daher sehr gut zusammenzupassen: Ein Fit von neun Karten in Coeur, keine „verschwendeten“ Werte in Karo. Süd erkundigt sich deshalb mittels des Kontrollfragegebotes „4♦“ über die Anzahl der Kontrollen von Nord. Mit „5♦“ teilt Nord mit, dass er sechs Kontrollen (6C) hält. Dabei muss es sich um zwei Asses und zwei Könige handeln, allerdings

wie o.a. nicht in Karo. Damit muss Nord ♠AK und ♥AK halten. Die Aussichten, einen Kleinschlemm in Coeur erfüllen zu können, sind sehr gut, Süd sagt mit „6♥“ den Endkontrakt in dieser Austeilung an.

Im FORUM D ist die Reizung kürzer und weniger effektiv. Nord eröffnet seine Hand, die über 14F verfügt mit „1♣“, Süd antwortet mit „1♥“. Danach limitiert Nord seine Hand durch „2♥“ (FV=13-16, tatsächlich hält er 16FV). Süd bewertet seine Hand ebenfalls neu und zählt insgesamt 15FV. Das Doubleton in Pik sollte nicht extra bewertet werden, da es sich um blanke Figuren handelt, eher könnte die Hand von Süd um einen Punkt abgewertet werden. Gemeinsam verfügen Nord und Süd über maximal 31FV. Die Aussichten, einen Schlemm erfüllen zu können, sind bei diesem Informationsstand nicht so gut, deshalb schließt Süd die Reizung mit dem Ansagen des Vollspiels in Coeur, „4♥“, ab.

Das Trumpfausspiel gewinnt der Alleinspieler Süd in der Hand. Legt Ost in der ersten Trumpfrunde ♥B, dann mit ♥D, ansonsten genügt bereits ♥9. Süd zieht die restlichen Trümpfe und erzielt vier Pik-, fünf Coeur-, zwei Treffstiche sowie einen Schnapper (d.h. ein Stich wird getrumpft) in Karo für insgesamt zwölf Stiche. Der Gegner macht nur einen Stich in Karo. Der Kontrakt von 6♥ wird genau erfüllt.

(105)	<p style="text-align: center; margin: 0;"><u>Nord</u></p> <p style="margin: 0;">♠ A K D 6 5 4</p> <p style="margin: 0;">♥ A K 5</p> <p style="margin: 0;">♦ K B 10 4</p>	
	<p style="text-align: center; margin: 0;"><u>West</u></p> <p style="margin: 0;">♠ B 7</p> <p style="margin: 0;">♥ D B 8 3</p> <p style="margin: 0;">♦ 8 6</p> <p style="margin: 0;">♣ B 10 8 5 3</p>	<p style="text-align: center; margin: 0;"><u>Ost</u></p> <p style="margin: 0;">♠ 10 9</p> <p style="margin: 0;">♥ 9 6 4</p> <p style="margin: 0;">♦ 9 7 5</p> <p style="margin: 0;">♣ A 7 6 4 2</p>
	<p style="text-align: center; margin: 0;"><u>Süd</u></p> <p style="margin: 0;">♠ 8 3 2</p> <p style="margin: 0;">♥ 10 7 2</p> <p style="margin: 0;">♦ A D 3 2</p> <p style="margin: 0;">♣ K D 9</p>	

(105) ist ein weiteres Beispiel (nach MPP 1975: 101f.) für den Vorteil des Informationsaustausches bei eindeutiger Rollenverteilung von Fragendem

und Antwortendem. Der Verlauf des Bietprozesses im Precision und im FORUM D wäre wie folgt:

(105.1)		(105.2)	
Precision		FORUM D	
Nord	Süd	Nord	Süd
1♣	1SA	2♣	2♦
2♣	2SA	2♠	3♠
3♣	3♦	4♣	4♦
5SA	7♦	4♥	5♣
		5♦	5♠
		6♣	6♦
		6♠	

Im Precision zeigt die Eröffnung mit „1♣“ eine Hand mit mindestens 16F und beliebiger Verteilung. Das Gebot „1SA“ von Süd verspricht 8-13F mit ausgeglichener Verteilung ohne fünf Karten in Oberfarbe. Das Gebot „2♣“ von Nord ist ein Relais und fragt Süd nach dessen Verteilung. Mit „2SA“ sagt Süd, dass er eine 4-3-3-3 Verteilung hält. „3♣“ ist ein weiteres Relais, das Süd auffordert, die Farbe zu nennen, die er zu viert hält. Süd antwortet durch „3♦“, dass seine Viererfarbe Karo ist. Mittels „5SA“ (Josephine, benannt nach der Ehefrau von Ely Culbertson) macht Nord einen Großschlemmversuch und fragt Süd nach der Anzahl seiner Topfiguren in Karo, der angenommenen Trumpffarbe. Süd antwortet mit dem Sprung in „7♦“, dass er zwei von den drei Topfiguren (Ass, König, Dame) in Karo hält. Nord kann daraufhin in Gedanken sechs Stiche in Pik (♠AKD654, außer, wenn die Farbe 4-0 verteilt sein sollte), zwei in Coeur (♥AK), vier in Karo (♦AKDB) sowie wenigstens einen Schnapper in Treff zählen und passt. Für das Erfüllen dieses Kontraktes erzielen Nord/Süd je nach Gefahrenlage 1.440 bzw. 2.140 Punkte. Zur Erfüllung des Großschlemms in Pik wäre Nord bei Süd zudem auf ♥D oder ♣A angewiesen.

Im FORUM D (105.2) eröffnet Nord eine Hand, die forcierend zum Vollspiel ist (denkbar wäre auch „2♠“ für 20-22FL, da ein Vollspiel in Pik unter Umständen auch bei null Punkten bei Süd Chancen zur Erfüllung hätte, sollte diese Hand aufgewertet werden) künstlich mit „2♣“. Süds „2♦“ ist ein

Relais, das Nord auffordert seine lange Farbe zu nennen bzw. durch Sans Atout eine ausgeglichene Hand zu zeigen. Mit „3♠“ zeigt Süd eine Hand mit Schlemminteresse und mindestens drei Karten in Pik. Auf Grund des „principle of fast arrival“ wäre ein direkter Sprung in „4♠“ durch Süd schwächer, da er den Bietraum beschneidet, obwohl die Reizung forcierend bis zum Vollspiel ist. Weil Nord eine Chicane hält, fragt er nicht mittels Blackwood nach den Assen. Würde Süd ihm daraufhin ein Ass zur Auskunft geben, wüsste Nord nicht, ob es sich um das Ass in Treff oder in Karo handelte. Deshalb untersucht er den Schlemm mittels Cue-bids. Da Nord nichts über die Anzahl der Karokarten bei Süd weiß, sagt er den Kleinschlemm in Pik an. Nord-Süd werden genau „6♠“ erfüllen (d.h. je nach Gefahrenlage 980 bzw. 1430 Punkte erzielen), da sie in Coeur einen Verlierer haben, den sie nicht vermeiden können. In diesem Beispiel wäre das FORUM D-Paar dem Precision-Paar auf Grund der zur Verfügung stehenden Möglichkeiten des angewandten Bietsystems im Nachteil und würde ein erheblich geringeres Punkteergebnis erzielen.

Der Vorteil von Precision gegenüber FORUM D ist klar. Präzise umfangreiche Absprachen ermöglichen eine oftmals effektivere Ausnutzung des vorhandenen Bietraums und verbessern somit die Übermittlung von Informationen. Dabei müssen viele Bietsequenzen auswendig gelernt werden, was das Erlernen dieses Bietsystems erschwert und häufig zu Missverständnissen in der Reizung führen kann. Ein weiterer Nachteil ergibt sich für den Fall, dass der Gegner nicht passt. Dann funktionieren diese sehr feinen Absprachen auf der Ebene des Bietsystems nicht mehr, und es müssen umfangreiche zusätzliche Absprachen getroffen werden. Beispielsweise für den Fall, dass der Gegner auf die Eröffnung „1♣“ nicht passt, sondern „2♦“ bietet und damit die möglichen Antworten von „1♦“ bis „2♦“ blockiert. Der Vorteil des Systems Precision, auf sehr niedriger Stufe sehr genaue Informationen austauschen zu können, ist damit außer Kraft gesetzt. Allerdings ist es für den Gegner nicht ungefährlich, gleich in der zweiten Bietstufe gegenzureizen, weil der Eröffner bereits eine sehr starke Hand gezeigt hat. Sollte der Spieler, der das Gebot „2♦“ abgegeben hat, kontriert werden und fallen, dann besteht die Gefahr, dass er mehr Minuspunkte erzielt, als hätte er einfach gepasst und seinen Gegner einen Endkontrakt spielen und erfüllen lassen. Dieses Risiko einzugehen, muss sehr genau überlegt sein.

9.5 Typenvergleich von Bietsystemen

Alle Bietsysteme können zwei unterschiedlichen Gruppen von Systemen zugeordnet werden: natürlichen und künstlichen. Natürliche Bietsysteme zeichnet aus, dass die meisten Gebote eine gewisse Länge in der gebotenen Farbe versprechen; vor allem zu Beginn der Bietphase. Bei künstlichen Systemen ist das nicht so. In der Regel arbeiten künstliche Systeme mit künstlichen Eröffnungsgeboten in den Unterfarben auf der ersten Bietstufe, die keinerlei Länge in der genannten Farbe versprechen. Solche Gebote sind auf Grund der Tatsache, dass sie nicht natürlich sind, forcierend (s. (95), S. 154).

Trotz dieser gravierenden Unterschiede haben alle Bietsysteme eine Vielzahl von Gemeinsamkeiten, die an dieser Stelle kurz dargestellt werden sollen. Denn die spielstrategische Zielsetzung „Spiele auf Gewinn“ ist bei allen Bietsystemen gleich, ebenso wie die Voraussetzungen für deren Umsetzung, die durch die Turnierordnung (vgl. 9.2, S. 189ff.) einheitlich vorgegeben sind.

9.5.1 Zu den Gemeinsamkeiten von Bietsystemen

Ein adäquates Bietsystem muss sicherstellen, dass für den Bietprozess die folgenden Bedingungen erfüllt sind: Risikominimierung/ Zuverlässigkeit, Chancen- und Gewinnmaximierung/ Effizienz, Vollständigkeit, Innere Logik, Lern- und Anwendbarkeit.

Risikominimierung/ Zuverlässigkeit

Alle Bietsysteme sind so konzipiert, dass die Spieler nicht Gefahr laufen, beim Austauschen von Information zu überbieten. Als Bewertungsgrundlage dient das Wissen über das gemeinsame Stärkepotenzial (s. 4.2.1, S. 37ff.) und die Blattverteilung (s. 4.2.3, S. 46ff.). Von dieser Notwendigkeit leiten sich die beiden folgenden Gemeinsamkeiten ((106) und (107)) ab.

(106) Alle Bietsysteme bieten die Möglichkeit, Informationen über das Stärkepotenzial einer Hand auszutauschen.

Für die Bewertung der Stärke verwenden alle Bietsysteme, wenn auch nicht ausschließlich, das Punkteschema (4-3-2-1) nach Milton C. Work (s. (23),

S. 37). Andere Bewertungsmethoden, die in dieser Arbeit vorgestellt wurden, sind die Bewertung nach Längenpunkten, Verteilungspunkten, Verlierern, Spielstichen und Kontrollen.

(107) Alle Bietsysteme unterscheiden zwischen ausgeglichenen und unausgeglichenen Händen (Einfärber, Zweifärber, Dreifärber)

Die Einteilung der unterschiedlichen Verteilungsmöglichkeiten der Karten innerhalb der Hände der Spieler in ausgeglichene und unausgeglichene Handtypen ist auf die Bietsysteme bezogen universell.

Chancen- und Gewinnmaximierung/ Effizienz

Die Risikominimierung/ Zuverlässigkeit gilt nur in Verbindung mit gleichzeitiger Chancen- und Gewinnmaximierung/ Effizienz. Es macht durchaus Sinn, ein gewisses Risiko einzugehen, um im Erfolgsfall eine Voll- bzw. Schlemmpremie gutgeschrieben zu bekommen (vgl. (15a), S. 27, und (16), S. 29). Das Bietsystem muss Möglichkeiten bereitstellen, die aktuelle Verteilung auszureizen. Selbst unter Berücksichtigung der in (30), S. 45, gelisteten Grenzwerte kann es hierbei zum Überreizen kommen, wenn beide Spieler für ihre Gebote jeweils nur über Minimumwerte verfügen.

Der Erfahrung, dass ein Oberfarbenvollspiel am leichtesten zu erreichen ist, tragen alle Bietsysteme derart Rechnung, dass sie den Spielern Möglichkeiten bieten, einen Oberfarbenfit festzustellen und dass diese Möglichkeit vorrangig erwidert wird. Damit ist die in (84), S. 127, genannte implikative Skala universell, was in der folgenden Gemeinsamkeit resultiert.

(108) Alle Bietsysteme fokussieren das Auffinden eines Oberfarbenfits.

In den Anfängen des Spieles Bridge versprachen Eröffnungen auf einer höheren Stufe stärkere Hände als die Eröffnung der gleichen Denomination auf einer niedrigeren Stufe. Die Erkenntnis, dass mehr Informationen ausgetauscht werden müssen, je höher der Endkontrakt ausfallen soll, führte dazu, dass gerade stärkere Hände auf einer niedrigeren Bietstufe eröffnet wurden. Seitdem werden höhere Bietstufen, besonders ab der dritten, universell für Sperransagen

verwendet. Die dazu vorgesehenen Hände zeichnen sich dadurch aus, dass sie über gute lange Farben, insgesamt aber über keine konstruktive Eröffnungskraft verfügen. Sie dienen dazu, dem Gegner den Bierraum zu nehmen.

(109) Ab der dritten Bietstufe handelt es sich bei allen Bietsystemen bei Eröffnungen um Sperransagen.

Hierbei ist es sinnvoll die auf S. 56 beschriebene Regel 500/800 zu berücksichtigen. Ein bewusstes Überbieten wird in Kauf genommen, wenn es der Gewinnmaximierung bzw. der Verlustminimierung dient (vgl. (89), S. 133f., Opfergebot).

Vollständigkeit

Wie in 6.3, S. 129, bemerkt, ist es auf Grund der immensen Anzahl nicht möglich, für jede vorstellbare Kartenverteilung ein bestimmtes Gebot zu definieren. Dennoch ist in jedem Bietsystem festgelegt, was als Erstes (Eröffnungsansage, vgl. (40), S. 51, und (41), S. 52) mit einer bestimmten Kartenverteilung und Punktstärke angesagt werden soll. Was diesen Aspekt betrifft, sind alle Bietsysteme vollständig.

(110) In allen Bietsystemen ist für jede beliebige Kartenverteilung und Punktstärke eine Eröffnungsansage definiert.

Bietsysteme sind sehr deterministisch, wenn es darum geht, für die aktuelle Hand ein passendes Gebot auszuwählen. Allerdings gibt es Grauzonen bei der Bestimmung, wenn eine Hand bezüglich der Verteilung und der Punktstärke grenzwertig ist. Dann können normalerweise außer Acht gelassene Bedingungen plötzlich entscheidend sein. In der folgenden Hand gibt letztlich die Qualität der Hauptfarbe den Ausschlag für die Auswahl des Eröffnungsgebotes:

(111)	♠ A 10 2	1FS	4F
	♥ A 9 7 3 2	1FS+1½LS	4F+1L
	♦ K D 8	1FS	5F
	♣ A K	2FS	7F
		6½SS	21FL

In dem Beispiel (111) muss sich der Spieler zwischen den Eröffnungsgeboten „2♥“ und „2SA“ entscheiden. Als Bedingungen für eine Eröffnung mit „2♥“ ist in (40), S. 51, eine Punktstärke von 20-22FL bzw. ein Stichpotenzial von 8-8½ Spielstichen gefordert. Hält der Spieler lediglich eine Oberfarbe zu fünft, dann muss es sich um eine sehr gute Farbe handeln. Mit 21FL erfüllt der Spieler das Kriterium der Punktstärke, im aktuellen Fall fehlt aber das Stichpotenzial – er besitzt lediglich 6½ der erforderlichen 8 Spielstiche. Passender erscheint hier das Eröffnungsgebot „2SA“. Gefordert sind dafür 21-22 FL und eine ausgeglichene Verteilung. Beides ist in (111) erfüllt. Allerdings verneint die Eröffnung „2SA“ den Besitz von fünf Karten in einer Oberfarbe. In dem aktuellen Beispiel sollte sich der Spieler dennoch für eine Eröffnung der Hand mit „2SA“ entscheiden. Ausschlaggebend hierfür ist die Schwäche der Coeurfarbe. Dieses Beispiel soll zeigen, dass es durchaus Grenzen bei der Informationsübermittlung durch ein Bietsystem gibt. Dabei handelt es sich aber lediglich um Ausnahmen. Bei der Bewältigung dieses Randzonenbereichs ist die individuelle Spielerfahrung hilfreich.

Häufig wird eine ganze Sequenz von Geboten benötigt, bis die erforderlichen Informationen für die Entscheidung über den Endkontrakt ausgetauscht sind. Vollständigkeit erreicht ein System hierbei, wenn es den Spielern bei jeder beliebigen Kartenverteilung gestattet, in einem spielbaren Kontrakt zu enden. Nur im Ausnahmefall tritt eine so genannte Systemlücke auf (vgl. (79), S. 118), die die Spieler vor das Problem stellt, sich zwischen zwei nicht hundertprozentig passenden Ansagen entscheiden zu müssen.

Weil die Vollständigkeit eines Bietsystems über eine Folge von Geboten erreicht wird, muss sichergestellt sein, dass die Reizung nicht frühzeitig beendet wird, bevor alle erforderlichen Informationen ausgetauscht wurden. Hierfür bedienen sich alle Bietsysteme der beiden folgenden Prinzipien:

- (112) Alle Bietsysteme unterscheiden zwischen forcierenden und nicht-forcierenden Ansagen.

Zur Steuerung der Informationsübermittlung bis zu dem Punkt, an dem eine vernünftige Aussage darüber gemacht werden kann, welcher Endkontrakt in einer aktuellen Austeilung in Frage kommt, nutzen alle Bietsysteme den Steuerungsmechanismus von forcierenden und nicht-forcierenden Ansagen (vgl. (92), S. 150f.). Dabei bestehen jedoch Unterschiede darin, bis zu welcher Biethöhe ein Gebot forcierend ist.

- (113) Alle Systeme verwenden ein Informationskontra.

Die Unterschiede innerhalb der verschiedenen Bietsysteme beziehen sich zumeist auf die Eröffnungsgebote. In der Gegenreizung sind die Abweichungen nicht so groß. Oftmals hängen die Absprachen bezüglich der Gegenreizung von dem von den Gegnern verwendeten Bietsystem ab und stellen eine Reaktion auf das Bietsystem des eröffnenden Teams dar. Als Beispiel für ein Universal aus dem Bereich der Gegenreizung wird an dieser Stelle das Informationskontra (s. S. 63f.) angeführt, das in allen Bietsystemen auf niedriger Bietstufe der Gegner kein Strafkontra ist, sondern dem Partner mitteilt, dass der Spieler selber über konstruktive Eröffnungsstärke verfügt.

Innere Logik

Die Struktur eines Bietsystems ist dann logisch, wenn sie keine Widersprüche enthält. Ein Gebot „x“ bedeutet innerhalb eines Bietsystems zwingend etwas anderes als ein Gebot „y“, und eine Folge von Geboten „xy“ etwas anderes als eine Folge von Geboten „xz“. Wie bei der Besprechung des Bietsystems Precision (s. 9.4, S. 196ff.) gesehen, bedeutet beispielsweise der bewusste Verzicht auf eine natürliche Eröffnung mit „1♣“ (stattdessen künstlich mit wenigstens 16F) nicht, dass eine Hand mit fünf Treffkarten und 13F nicht gereizt werden kann. Es bedeutet lediglich, dass ein anderer Weg eingeschlagen werden muss, als direkt „1♣“ zu bieten. Von diesen individuellen Unterschieden abgesehen, gibt es beim Aufbau der Bietsysteme eine besonders wichtige Gemeinsamkeit.

Der freiwillig eingeschlagene langsamere Weg in den Endkontrakt verspricht ein stärkeres Blatt als der direkte Weg.

(114) Das „principle of fast arrival“ ist universell.

Der Umgang mit dem „principle of fast arrival“ (vgl. (66d), S. 112) ist unabhängig davon, ob ein Spielpaar mittels eines natürlichen oder künstlichen Systems bietet. Das bedeutet, dass eine langsamere Reizung ein größeres Punktepotezial verspricht als eine schnellere Reizung. Vorausgesetzt wird dabei, dass die entsprechende Reizung forcierend ist. Durch die langsamere Reizung wird der Informationsfluss gefördert, die schnellere beschneidet den zur Verfügung stehenden Bierraum.

Lern- und Anwendbarkeit

Die Auswahl und Komplexität eines Bietsystems ist ein entscheidender Punkt für das Bridgespiel und sollte auf die individuellen Fähigkeiten der Spieler abgestimmt sein. Der amerikanische Weltklassspieler Larry Cohen empfiehlt, bei dem Eingehen einer neuen Bridgepartnerschaft: „*choose a partner whose convention-scale rating is similar to yours*“ (Cohen 1997: 79). Mit *convention-scale rating* ist die Fähigkeit gemeint, umfangreiche Bridgekonventionen auswendig zu lernen. Wer dazu nicht in der Lage ist, sollte ein einfacheres (nur ganz wenige Bridgekonventionen enthaltendes) und natürliches Bietsystem bevorzugen: „*It's best to Keep It Simple!*“ (Cohen 1997: 83). Der Grund liegt darin, dass sich ein zu komplexes Bietsystem als geistiger Ballast erweisen kann, der verhindert, die tatsächliche Spielstärke in einem Bridgespiel einbringen zu können.

9.5.2 Unterschiedliche Bietsystemtypen

Die Aufgabe eines Bietsystems ist es, Wege der Informationsübermittlung zur Verfügung zu stellen, die es den Spielern gestatten, im bridgelistischen Sinne vernünftige Annahmen über das Potenzial der gemeinsamen Blätter zu entwickeln und dann einen spielstrategisch sinnvollen Kontrakt anzusagen. Außerdem sollte ein Bietsystem Möglichkeiten bereithalten, um den Gegner daran zu hin-

dern – oder ihm zumindest den Weg zu erschweren –, seinen besten Kontrakt zu erreichen, beispielsweise durch Sperransagen. Wie in dem Abschnitt „Bieten mit Bietsystem“ (4.2) gezeigt, ist es sinnvoll, wegen des begrenzten Bietraums die zu übermittelnden Informationen zu bündeln. Gerade zu Beginn des Informationsaustausches ist es wichtig, zunächst generelle Aussagen über Stärke und Verteilung zu machen. Nicht für jeden Kontrakt ist es wichtig, über den Besitz ganz spezifischer Karten Bescheid zu wissen, die beispielsweise durch Konventionen wie Blackwood und Cue-bids ermittelt werden können. Wenn das Potenzial der gemeinsamen Blätter einer Spielachse Ost-West bei acht Stichen liegt, ist es unwichtig zu wissen, ob der Gegner zwei Asses besitzt. Bewegt sich das gemeinsame Potenzial im Schlemmbereich, ist das Wissen über das Vorhandensein oder Fehlen solcher spezifischer Karten dagegen entscheidend für die Ansage des Endkontraktes. Somit beschränken sich alle Bietsysteme zu Beginn der Reizung auf die Übermittlung von Stärke und Verteilung. Alle Bietsysteme können vier unterschiedlichen Bietsystemtypen zugeordnet werden. Die Unterscheidung dieser Typen ergibt sich aus der unterschiedlichen Fokussierung von Stärke, Verteilung und Rollenverteilung innerhalb des Informationsaustauschs. Dabei gibt es vier unterschiedliche Ansätze: keine Fokussierung (im Folgenden Typ 1), Fokussierung der Verteilung (Typ 2), Fokussierung der Stärke (Typ 3), Fokussierung der Befragung (Typ 4).

Bei natürlichen Systemen (Typ 1) wie bei dem hier bereits besprochenen FORUM D und Acol gibt es durch die im System definierten Eröffnungsansagen keine eindeutige Bevorzugung in der Übermittlung von Stärke oder Verteilung. Natürliche Systeme übermitteln durch die Auswahl einer Eröffnung in einer bestimmten Denomination Informationen sowohl über den Besitz einer bestimmten Anzahl von Karten in einer Farbe als auch über die Stärke einer Hand. Die häufigsten Eröffnungen, die in der Praxis vorkommen, sind hierbei Eröffnungen mit „1 in Farbe“. Im Acol zeigt solch eine Eröffnung in allen Farben jeweils mindestens vier Karten, im FORUM D in Oberfarbe fünf, in Unterfarbe drei. Die Stärke ist noch sehr ungenau umrissen, beginnend mit wenigstens 12F kann sie in beiden Systemen noch bis auf 22F bzw. FL reichen. Der Bietprozess ist bei natürlichen Systemen oft durch einen gleichberechtigten, gemeinsamen Informationsaustausch gekennzeichnet, d.h. beide Partner machen Aussagen über ihr Blatt, bis ein Endkontrakt gefunden wurde.

Die am weitesten verbreiteten natürlichen Bietsysteme sind Acol, Standard American (Encyclopedia 2001: 439), Majeur Cinqüème (entspricht dem deutschen FORUM D). Eine besonders einfache Form des Standard American, Standard American Yellow Card (kurz: SAYC) hat sich beim Bridgespielen im Internet zu einer Lingua Franca entwickelt. Natürliche Systeme erfüllen alle unter 9.2, S. 189ff., für ein adäquates Bietsystem geforderten Bedingungen. Der eindeutige Vorteil liegt hier in der Lern- und Anwendbarkeit. Allerdings nutzen natürliche Bietsysteme den Biestraum nicht so effektiv wie komplizierte Systeme des Typs 3 oder 4 (s.u.). Das kann sich als Nachteil im Schlemmbereich erweisen, weil diese Bietsysteme häufig eine exaktere Informationsübermittlung erlauben.

Systeme, die so angelegt sind, dass die Spieler regelmäßig mit weniger als 12F auf der ersten Bietstufe eröffnen und damit die Verteilung fokussieren (Typ 2), sind selten. Gerade wegen dieser ungewöhnlichen Methodik fallen sie unter die Bezeichnung „Hochkünstliche Systeme“ (s.o.). Denkbar wäre, dass „Pass“ in der Eröffnungsposition mindestens 12F zeigte und für den Partner forcierend wäre, eine Eröffnung mit „1 in Farbe“ dagegen auf 0-11F beschränkt wäre und die Längenanforderungen von FORUM D für eine Eröffnung mit „1 in Farbe“ erfüllen müsste. Der Vorteil dabei ist, dass gerade dann, wenn eine Partnerschaft über wenig Punktepotenzial verfügt, dem Gegner wertvoller Biestraum genommen wird, um sein bestes Vollspiel zu finden. Es mag auf den ersten Blick riskant erscheinen, mit wenigen Punkten ein Gebot abzugeben. Es macht aber nur selten Sinn, den Gegner auf niedriger Bietstufe zur Strafe zu kontrieren, wenn eine Partei selber ein Vollspiel erfüllen könnte. Die Prämie für das Zu-Fall-Bringen der Gegner wäre oft niedriger als die Vollspiel- oder Schlemmprämie. Vorteile ergeben sich außerdem durch den Gewinn der Ansage „Pass“ als Eröffnungsgebot, was den Biestraum um eine zusätzliche Möglichkeit erweitert. Der Verlust, eine Austeilung für ein Ergebnis von „±0“ durchzupassen, ist unerheblich, da dies viel zu selten vorkommt. Diese sehr destruktive Strategie kann sehr erfolgreich sein. Allerdings vermindert sie den Reiz des Spieles Bridge, da solche Systeme für viele Spieler, die nicht auf Spitzenniveau spielen, nicht nachvollziehbar sind, und sie solchen Systemen damit wehrlos gegenüberstehen. Deshalb sind sie auch nur sehr eingeschränkt bei Bridgeturnieren zugelassen (s.o.). Bietsysteme des zweiten Typs

sind bekannt als *Forcing Pass*-Systeme (Encyclopedia 2001: 570). Weil „Pass“ nur mit Eröffnungsstärke vorgesehen ist und ein Gebot durch den Partner verlangt, sind diese Systeme sehr aggressiv. Das ist eine eindeutige Verletzung der Bedingung der Risikominimierung. Auf der anderen Seite erhöhen sie durch das *Stehlen* des gegnerischen Bietraums die Chancen- und Gewinnmaximierung. Vollständigkeit erlangen Bietsysteme des zweiten Typs durch das Ausweichen auf andere Ansagen (z.B. „Pass“ beim Bietstand „OSA“ verspricht Eröffnungsstärke), was wieder ein Nachteil für die Lern- und Anwendbarkeit ist.

Der dritte Ansatz, Fokussierung der Stärke (Typ 3), wird dagegen häufiger für die Entwicklung der Eröffnungsstruktur von Bietsystemen verwendet. Wie im ersten Kapitel kurz erwähnt, gab es bereits in den 1920er Jahren durch Vanderbilt den ersten Ansatz zu einem starken Treffsystem. Der Vorteil der Fokussierung der Stärke liegt darin, dass Hände, die nicht mit der stärksten Ansage (in der Regel „1♣“ oder „1♦“) eröffnet werden, auf maximal 15F limitiert sind. Bei natürlichen Systemen ist die Punktspanne erheblich größer. Das bietet den Anwendern von Bietsystemen des Typs 3 Vorteile in der Ausnutzung des Bietraums. Der Nachteil ist, dass es ausführliche Absprachen für den Fall geben muss, dass der Gegner zwischenreißt. Die Funktionsweise eines Bietsystems, das die Stärke fokussiert, wurde mit der Beschreibung von Precision (s.o.) kurz dargestellt. Neben Precision ist vor allem Blue Club (Encyclopedia 2001: 49f.) weit verbreitet. Der eindeutige Vorteil von Bietsystemen des Typs 3 liegt in der Risikominimierung und in Teilen der Chancen- und Gewinnmaximierung, weil der Bietraum gerade für den Schlemmbereich voll ausgenutzt werden kann. Die vielen erforderlichen künstlichen Gebote gehen allerdings zu Lasten der Lern- und Anwendbarkeit.

Bietsysteme des vierten Typs sind dadurch charakterisiert, dass ein Spieler mit Hilfe von Relais seinen Partner zu dessen Verteilung und Punktstärke ausfragt. Aus ökonomischen Gründen wird für die Befragung die niedrigste Denomination gewählt, der Partner antwortet nach einem hoch kodierten Schema. Das populärste Relaisystem ist *Moscito* (Encyclopedia 2001: 300). Je konventionalisierter der Informationsfluss über ein Bietsystem ist, desto höher ist der Anspruch an das Erinnerungsvermögen der Spieler und dies ist ein großer Nachteil solcher Systeme. Weil diese hochkünstlichen Systeme eine erheb-

liche Vorbereitung auch durch die Gegner erfordern, sind sie nur sehr selten bei Bridgeturnieren zugelassen (s.o.). Im Prinzip sind die Vorteile ähnlich wie bei Bietsystemen des Typs 3, Abstriche ergeben sich in noch höherem Maße bei der Lern- und Anwendbarkeit.

Abschließend kann festgestellt werden, dass der größte Unterschied zwischen natürlichen (Typ 1) und künstlichen Systemen (Typ 2-4) ist, dass künstliche Systeme den Aspekt optimieren, möglichst viel Bietraum zu nutzen, während natürliche Systeme eher auf das Auffinden eines Farbfits setzen. Dennoch wären die in dieser Arbeit angestellten Überlegungen und Ergebnisse bezüglich der Anwendbarkeit sprachwissenschaftlicher Methoden auf das Bieten im Bridge nicht unterschiedlich gewesen. Der Grund liegt darin, dass die Spielstrategie und das zu erreichende Ziel (möglichst viele Plus- bzw. möglichst wenig Minuspunkte) für alle Spieler gleich ist, und zwar unabhängig davon, ob sie sich hierfür auf ein natürliches oder ein künstliches Bietsystem geeinigt haben.

Auf Grund der jahrzehntelangen Erfahrung hat sich eine gewisse Stabilität in dem Aufbau von Bietsystemen eingestellt. Dadurch gibt es Situationen, die sich durchgesetzt haben und als Standard angesehen werden. Zur Unterstreichung dieser Aussage sei hier die Internationalisierung des Bietens im Bridge angeführt, die sich vor allem beim Spielen im Internet zeigt, z.B. über das kostenfreie Portal *Bridge Base Online* (BBO). Jeder kann auf der Welt mit jedem Bridge spielen. Als Verkehrssprache über das Spiel Bridge wird Englisch verwendet. Beim Spielen über BBO wird in der Regel von allen Spielern SAYC verstanden und kann ohne besondere weitere Absprachen angewandt werden.

10 Fazit

10.1 Ergebnisüberblick

Durch diese Arbeit wird klar, wie der Informationsaustausch beim Bieten im Bridge jenseits der eindeutig definierten Bridgeregeln funktioniert. Der Ablauf der Kommunikation lässt sich rekonstruieren. Das herkömmliche Modell von Sprecher und Hörer ist für die Erklärung des Bietens im Bridge unzureichend, weil der Informationsfluss innerhalb der Bietphase mehrere Kommunikationsebenen gleichzeitig umfasst.

Zur Beschreibung der für die Bietphase geltenden Bridgeregeln eignet sich Austins Sprechakttheorie in idealer Weise. Es ist für die Ansagen der Bietphase möglich, mittels Austins Sprechakttheorie eine Kommunikationsebene zu definieren, die der Ebene der wörtlichen Bedeutung natürlichsprachlicher Kommunikation entspricht. Auf dieser Ebene tragen die Ansagen in der Bietrunde eine durch die Spielregeln festgelegte Bedeutung, die im Wesentlichen darin besteht, dass mit der Ansage ein (vorläufiger) Spielkontrakt und damit eine Selbstverpflichtung eingegangen wird. Diese Ebene der direkten Kommunikation bietet die Grundlage für die Erweiterung unter Verwendung der Griceschen Theorie der konversationellen Implikaturen. Für die spezifische Anwendung auf das Bieten im Bridge ergibt sich aus dem allgemeinen Kooperationsprinzip und den Spielregeln eine Erweiterung um zwei zusätzliche Maximen: die Bridge- und die System-Maxime. In diesem Rahmen lässt sich die Anwendung und Funktionsweise von Bietsystemen als Kommunikationssystem analysieren.

Die von den Spielern im Rahmen der Bietphase verwendeten Bietsysteme stellen keine eigenständigen Sprachen dar. Bietsysteme sind vielmehr Vereinbarungen über die Bedeutung der durch die Bridgeregeln zugelassenen 38 Ansagen. Den Ansagen ist dabei keine feste Bedeutung zugeordnet. Sie sind keine Abkürzungen, die auswendig gelernt werden müssen. Die jeweilige Bedeutung ergibt sich erst aus dem Kontext des Bietverlaufs, in dem die Ansagen getätigt werden. Der Realitätsbezug der Ansagen ist durch die Austinsche Bedeutung der Bietansagen gegeben: Der angesagte Kontrakt muss gespielt werden.

Die Spieler nutzen den Bietverlauf über die in den Bridgeregeln festgelegte Bedeutung der Ansagen und die für die Biet- und Spielphase hieraus resultierenden Konsequenzen hinaus für die Übermittlung von spezifischer Information. Um die erforderlichen Schlussfolgerungen ziehen zu können, müssen die Spieler zwei unterschiedliche Regelsysteme berücksichtigen. Sie befolgen das um die Bridge- und die System-Maxime erweiterte Kooperationsprinzip, die Bridgeregeln und die Vereinbarungen ihres Bietsystems. Die hieraus abgeleiteten Implikaturen sind demnach ‚konversationell-bridgisch-bietsystemische Implikaturen‘.

10.2 Die Geschichte des Bridge als notwendige Voraussetzung für die Entwicklung von Bietsystemen

Bei der Entwicklung der Bietsysteme sind die folgenden historischen Stationen bemerkenswert.

Der Vorläufer des Spieles Bridge, Whist (etwa ab dem 16. Jh.), kennt keine Bietphase. Die Denomination (zwingend in einer Trumpffarbe) wird anders als beim Bridge konventionalisiert durch das Umdrehen der letzten auszu-teilenden Karte festgelegt. Mit dem Aufkommen der Versteigerung des Endkontraktes (auction bridge um 1904, s. S. 185) und den damit verbundenen Geboten ist die Grundlage für einen Informationsaustausch gegeben. Allerdings werden die Möglichkeiten, zusammen mit dem Partner durch den Einsatz laut Bridgeregeln gestatteter kommunikativer Mittel effizienten Nutzen aus den Geboten zu ziehen, noch außer Acht gelassen. Jeder bietet, was er meint, erfüllen zu können.

Erst das durch Vanderbilt verfeinerte Prämiensystem (1925, s. S. 186) erfordert genauere Bietabsprachen zwischen den Partnerschaften. Aus der Notwendigkeit, miteinander auf Gewinn spielen zu müssen, entsteht ein großer Informationsbedarf. Und dieser Druck, möglichst viel über die Hände erfahren zu müssen, führt zum Entstehen der ersten Bietsysteme. Bereits Culbertsons Ansatz des „approach forcing“ (etwa 1930, s. S. 187) ermöglicht die Steuerung des Informationsaustauschs. Auch hierbei wird der Vorteil einer konstruktiven Informationsübermittlung zunächst nicht erkannt. In den Anfängen der Bietsysteme ist es daher üblich zu bluffen (*Psychic Bidding*, Encyclopedia 2001: S.

368ff.). Manche Bietsysteme dieser Zeit (z.B. Roth-Stone) konservierten diese destruktiven Möglichkeiten des Bietens und verzichteten erst Mitte der 1960er Jahre zu Gunsten eines konstruktiveren Ansatzes auf regelmäßiges Bluffen: „[...] *it was never terribly effective against sophisticated opponents* [...]“ und „[...] *the complications it created outweighed the benefits it produced.*“ (Encyclopedia 2001: S. 368).

Seitdem hat sich der Charakter der Bietsysteme grundlegend geändert. Der Nutzen, den der konstruktive Austausch von Information – und damit das Einbeziehen des Partners in die Entscheidungsfindung – während der Bietphase für die anschließende Spielphase bringen kann, ist nun bekannt. Dies führt zu einer äußerst professionellen Auseinandersetzung mit der Entwicklung von Bietsystemen, die bis heute andauert und höchst effiziente Bietsysteme hervorbringt.

Der Informationsaustausch über Bietsysteme hat noch einen weiteren ganz wichtigen Charakterzug. Er stellt eine gewisse Balance zwischen Informativität und Vorenthaltung von Information (vgl. die beiden gegenläufigen Submaximen der Maxime der Quantität in (59), S. 95) her.

Nur weil die Bietsysteme die konkreten Kartenverteilungen immer nur allgemein einstufen, aber (mit wenigen Ausnahmen) die konkrete Kartenverteilungen nicht bis auf die einzelnen Karten erkennen lassen, haben die Spieler durch die alleinige Einsicht in ihre Hände trotz des offenen Informationsaustausches jeweils noch einen erheblichen Informationsvorsprung, der dann in der Spielphase ausgespielt werden kann.

Auch diese Beschränkung des Informationsaustausches auf zwar höchst relevante, aber doch immer noch nur relativ allgemeine Information (die z.B. viele Kartenkonstellationen unter „16-18FL“ und „ausgeglichen“ zusammenfasst) ist eine der notwendigen Voraussetzungen dafür, dass dieser Informationsaustausch in dem gegebenen Rahmen überhaupt möglich ist. Detailliertere Information könnte gar nicht übermittelt werden.

Unabhängig davon ist genau diese Beschränkung des Informationsaustausches, die sich aus der Beschränkung der möglichen Ansagen ergibt, dafür verantwortlich, dass die Spielphase selbst noch ihren Reiz behält – weil selbst der in der Bietphase erreichbare Informationsstand immer noch die konkreten Verteilungen und damit die möglichen Spielverläufe zu einem erheblichen Teil

(vor allem bei niedrigeren Kontrakten) offenlässt. Das Spiel selbst wird dadurch noch anspruchsvoller, weil ein guter Spieler eben all diese Informationen nicht nur berücksichtigen muss, sondern auch in seine Überlegungen einbeziehen kann. Dieser Zusammenhang zwischen Bietrunde und eigentlichem Spiel ist mit Sicherheit mit dafür verantwortlich, dass das Spielen mit Bietsystemen einen solchen Siegeszug angetreten hat.

10.3 Charakter des Bridgespiels

Das Interessante beim Bieten im Bridge ist der Umstand, dass der Ansatz bei der Informationsübermittlung nicht die Frage war, wie sich möglichst viel Information mit möglichst wenigen Mitteln austauschen lässt. Die Mittel (38 Ansagen) waren von Anfang an durch die Spielregeln (seit Vanderbilt) vorgegeben. Erst später hat sich gezeigt, dass sich hiermit ganz konkrete Informationen übermitteln lassen. Die Entwicklung dieses elaborierten Informationsaustauschs hat dem Spiel Bridge einen einmaligen Charakter verliehen. Das Aufkommen der Elaborierung der Bietphase machte diese zu einem ganz besonderen Bestandteil des Bridgespiels. Sie ist genauso wichtig wie die Spielphase, weil erstere als Weichenstellung für die darauf folgende Phase zu verstehen ist. Um beim Bridge als Spieler bestehen zu können, muss eine gewisse Kunstfertigkeit im Bieten erworben werden. Als Anforderungen an die Spieler, die sich aus der Anwendung von Bietsystemen und aus der eigentlichen Spielrunde ergeben, nennt Auhagen (1990: S. 30) die folgenden Eigenschaften: „*Nervenkraft, Konzentrationsvermögen, Beherrschung der Reizung und Spieldurchführung, psychologisches Einfühlungsvermögen*“. Es ist erstaunlich, welche Bedeutung die Bietphase durch die Reizung für den Gesamt Ablauf des Spiels erhält, und was sich technisch (Bietboxen etc.) daraus entwickelt hat. Auch hierdurch wird das Spielgeschehen auf Können verlagert und entfernt Bridge vom Glücksspiel.

Letzteres ist ein weiterer interessanter Gesichtspunkt des Bridgespiels: dass tatsächlich auf Grund der besonderen Turnierabwicklung „*der Glücksfaktor [...] so gut wie ganz verschwunden [ist]*“ (Auhagen 1990: S. 30). Bei Turnieren wird der Glücksfaktor dadurch eliminiert, dass letztlich alle Spieler-

teams dieselben Verteilungen spielen⁴¹. Bridge hebt sich hierdurch von Kartenspielen wie Skat und Doppelkopf ab, bei denen der Faktor Glück eine entscheidende Rolle spielt.

Sicherlich ist bei dieser Abgrenzung von Bedeutung, dass bei der Spielabrechnung im Bridge lediglich die Anzahl der erzielten Stiche, nicht aber der Wert der darin enthaltenen Karten bemessen wird. Dies hätte erhebliche Auswirkungen auf die Reizung und damit die Bietsysteme, da der Wert der Figuren im Rahmen der Bietphase differenziert werden müsste. Eine Berücksichtigung der genauen Kartenwerte würde die Gewinnbedingungen dermaßen komplex gestalten, dass effiziente Bietsysteme wahrscheinlich unmöglich wären.

Das alles führte zu zwei sehr interessanten Entwicklungen. Zum einen wurde Bridge 1998 von de Samaranch (von 1980 bis 2001 Präsident des Internationalen Olympischen Komitees) in den Kreis der olympischen Sportarten aufgenommen und war 2002 bei den olympischen Winterspielen in Salt Lake City als Demonstrationssportart dabei. Selbst Dopingkontrollen sind bei internationalen Meisterschaften an der Tagesordnung. Allerdings ist die Gleichstellung mit anderen Sportarten noch nicht völlig vollzogen. Die offizielle Anerkennung als Sportart ist bisher eher selten (z.B. Italien). Zum anderen wird es auf Grund seines Charakters als Nichtglücksspiel, das die Beherrschung herausragender Fähigkeiten erfordert (s.o.), in verschiedenen Ländern als Schulfach angeboten (z.B. Niederlande, Polen).

⁴¹ „Dieselbe Austeilung wird an mehr als einem Tisch gespielt. So ergeben sich Vergleichsmöglichkeiten. Man benutzt einen Kartenbehälter, Board genannt, mit vier Fächern für die Karten von Nord, Ost, Süd und West. Während des Spiels werden die Karten nicht zu Stichen geordnet, sondern jeder Spieler legt seine Karten separat vor sich hin. Nach Beendigung steckt jeder Spieler seine 13 Karten in sein Fach. Nord notiert das Spielergebnis auf einem Begleitpapier, das zusammengefaltet dem Board beigelegt wird (Boardzettel). Das Board gelangt dann an einen anderen Tisch, wo zwei andere Paare versuchen, mit diesen identischen Karten das Beste für sich herauszuholen.“ (Auhagen 1990: S. 248). Selbstverständlich ist es den Spielerteams während eines laufenden Turniers untersagt, sich mit anderen Teilnehmern über die aktuellen Verteilungen auszutauschen (TO 2008: §8 (5), S. 8).

10.4 Relevanz der sprachwissenschaftlichen Untersuchung für das Spiel Bridge

Für Bridgespieler ist der Ansatz, das Spiel unter sprachwissenschaftlichen Gesichtspunkten zu betrachten, völlig neu. Die Erkenntnis, dass das Bieten im Bridge trotz seiner konventionellen kodierten Form natürlichsprachlichen Gesetzmäßigkeiten folgt, kann dem Bridgeneuling den Einstieg in das Verständnis der Bietphase erheblich erleichtern. Vielen Einsteigern erscheint das Bieten im Bridge als zu komplex, sie lernen Bietsequenzen auswendig, ohne diese wirklich zu verstehen. Dadurch werden sehr schnell die Grenzen der Aufnahmefähigkeit erreicht. Der Bezug auf etwas, mit dem der Spieler ganz selbstverständlich vertraut ist, den Mechanismen seiner eigenen Sprache, fördert das Verständnis für den Informationsaustausch während der Bietphase. Diese Arbeit hilft dabei, die Mechanismen eines Bietsystems transparenter zu vermitteln.

Außerdem kann die Anwendung sprachwissenschaftlicher Methoden auf das Bieten im Bridge helfen, Bietsysteme durch die Formulierung von Regeln besser zu strukturieren. Vorstellbar ist hier das Zusammenfassen von zueinander passenden Bietregeln zu Metaregeln. Dies würde das Verstehen und Erlernen von Bietsystemen erleichtern und wäre außerdem der Entwicklung von Bietsystemen förderlich. Das folgende Beispiel soll dies illustrieren.

So bietet sich die Möglichkeit, statt vier Regeln für die Punktspannen der Eröffnungsgebote mittels „1♣“ (12F-22FL), „1♦“ (12F-22FL), „1♥“ (12F-22FL) und „1♠“ (12F-22FL) einfach eine einzige Regel für die Eröffnung mit „1 in Farbe“ (12F-22FL) zu formulieren. Dies hilft dem Anfänger außerdem dabei, die verschiedenen Funktionsweisen einer Eröffnung auf der Einerstufe und die unterschiedliche Antwortstruktur (vgl. für „1 in Farbe“ (50), S. 69, und für „1SA“ (93), S. 151), die auf das jeweilige Eröffnungsgebot abgestimmt ist, zu verstehen.

10.5 Relevanz der Untersuchung für die Linguistik

Mit dem Bieten im Bridge behandelt diese Arbeit ein sehr spezielles Phänomen: die sehr informative Kommunikation der Bridgepartner über ihre Kartenverteilung mit den minimalen Ausdrucksmöglichkeiten der zulässigen Aussagen. Es ist gelungen zu zeigen, dass für die hochkünstlerische Kommunikation im Bridge dieselben Prinzipien gelten wie für sprachliche Kommunikation. Nachgewiesen wurde dies durch die Anwendung der Sprechakttheorie von Austin, der Theorie der konversationellen Implikaturen von Grice sowie kommunikationstheoretischer Ansätze von Goffman und aus der ethnomethodologischen Konversationsanalyse. Das lässt vermuten, dass es um sehr allgemeine Gesichtspunkte des Informationsaustauschs geht. Die pragmatische Aufarbeitung leuchtet die Möglichkeiten sprachlicher Kommunikation mit einem extrem eingeschränkten Äußerungsinventar in einem besonderen Feld der Verständigung aus. Es könnte interessant sein, auf diese Weise andere Formen von künstlicher Kommunikation zu untersuchen.

Die linguistischen Ausführungen enthalten keinen „Stand der Forschung“. Das liegt daran, dass es zu diesem oder auch nur vergleichbaren Phänomenen keinerlei linguistische Forschung gibt: die Arbeit betritt aus linguistischer Perspektive Neuland. Die Analyse der Phänomene im Rahmen der Sprechakttheorie und der Theorie der Implikaturen zeigt, dass sich die klassischen ursprünglichen Ansätze von Austin und Grice ohne Modifikationen heranziehen lassen. Insofern ist es auch nicht angezeigt, auf Fortentwicklungen dieser Ansätze, etwa die Sprechakttheorie von Searle oder die Relevanztheorie von Wilson und Sperber einzugehen. Bei Letzterer bestünde zudem die Schwierigkeit, dass die Maxime der Modalität, die, wie gezeigt, eine entscheidende Rolle für die Entwicklung der Bietsysteme gespielt hat, für die Relevanztheorie bedeutungslos ist.

Der Wert dieser Arbeit für die Linguistik besteht damit vor allem in der sprachwissenschaftlichen Erschließung des Informationsaustauschs beim Bieten im Bridge. Sie leistet einen Beitrag zur Erweiterung des Forschungsstandes der Linguistik, indem ein bisher nicht analysiertes Kommunikationsphänomen von exemplarischem Charakter behandelt und damit auch Anwendungsmöglichkeiten der verwendeten Ansätze aufgezeigt werden. Anhand der Rekonstruktion der Kommunikation in der Bietrunde des Bridge beleuchtet die Arbeit

allgemeine Aspekte sprachlicher Kommunikation, für die die Spezialkommunikation im Bridge in mancherlei Hinsicht Modellcharakter hat: die Kontextabhängigkeit des Informationsgehalts und der Illokution von Äußerungen; die Tatsache, dass sich die „eigentliche“ Kommunikation nicht so sehr auf der Ebene der wörtlichen Verständigung, sondern auf der impliziten Ebene der Implikaturen abspielen kann; die Möglichkeit, durch ein System von Konventionen den Informationsgehalt von Äußerungen in enormen Maße zu steigern und ein sehr stark beschränktes Zeicheninventar für einen effizienten Informationsaustausch fruchtbar machen zu können. Die Spieler schaffen es dadurch, mit der unvorstellbar großen Anzahl von mehr als 53 Quadrilliarden möglichen Kartenverteilungen (Encyclopedia 1984: 296) effektiv zurechtzukommen. Diese Einschränkung des Zeicheninventars ist bei normaler sprachlicher Kommunikation gar nicht gegeben. Nur weil es eine Beschränkung vorab gab und dabei die Notwendigkeit der Verständigung unter den Spielpartnern, hat diese Entwicklung im Bridge stattgefunden. Die Bedeutung einzelner Aussagen ist sehr stark kontextabhängig. Dadurch können Bietsysteme sehr viele Möglichkeiten berücksichtigen.

Diese spezielle Form der Kommunikation ist wahrscheinlich einmalig. Auch zu berücksichtigen ist, dass diese Art der Kommunikation einen enormen Lernaufwand und Training erfordert, wozu vielleicht freiwillig nur Leute bereit sind, die so etwas als eine Art Sport betreiben. Wo könnte es ähnliche Kommunikationssysteme geben? In Situationen, bei denen Kommunikation nur durch ganz wenige Botschaften möglich/gestattet ist, sehr stark eingeschränkt und endlich ist. Ähnliche Kommunikationsbereiche, die eingeschränkt und konventionalisiert sind, gibt es beispielsweise bei der Flugsicherung oder beim Militär. Dabei handelt es sich aber meist um ökonomische Abkürzungen und nicht oder nur kaum um Kontextabhängigkeit und einfach um kontextunabhängige Codes.

Die Untersuchung zum Bieten im Bridge zeigt, dass sprachliche Kommunikation fähig ist, mit einem sehr beschränkten Vokabular komplexe Zusammenhänge zu übermitteln, und zwar durch starke Kontextabhängigkeit. Für die Linguistik ist interessant, wie sich der kodierte Informationsaustausch beim Bieten im Bridge entwickelt hat und sich auf die gleiche Theorie stützt wie die

Pragmatik. Dieser besondere Charakter des Spiels macht es für die Linguistik interessant.

Begriffsbestimmungen⁴²

Alert

Ein Hinweis des Inhalts, dass die Gegner möglicherweise eine Erklärung benötigen. Seine Form kann durch einen veranstaltenden Verband festgelegt werden.

Alleinspieler

Der Spieler, der für die Seite, die das abschließende Gebot abgibt, als erster ein Gebot in der Denomination dieses Endgebotes abgegeben hat. Er wird Alleinspieler, sobald das erste Ausspiel aufgedeckt wird.

Ansage

Jedes Gebot, Kontra, Rekontra oder Pass.

Ausspiel

Die erste zu einem Stich gespielte Karte.

Buch

Feste Größe von sechs Stichen, die bei der Reizung nicht mitgerechnet wird. Daher gibt es nur sieben Bietstufen.

Denomination

Die Farbe oder Sans Atout, die in einem Gebot benannt wird.

Dummy, Tisch

1. Der Partner des Alleinspielers. Er wird zum Dummy, wenn das erste Ausspiel aufgedeckt wird.
2. Die Karten des Partners des Alleinspielers, sobald sie nach dem ersten Ausspiel auf dem Tisch ausgebreitet werden.

Erstes Ausspiel

Die zum ersten Stich ausgespielte Karte.

⁴² TBR 2007: 3ff.

Faller

Jeder Stich, um den die Seite des Alleinspielers die Erfüllung des Kontraktes verfehlt.

Farbe

Eine der vier Gruppen von Karten im Kartenpaket; jede Gruppe enthält dreizehn Karten und hat ein bezeichnendes Symbol: Pk (♠), Coeur (♥), Karo (♦), Treff (♣).

Farbe bekennen, bedienen

Das Zugeben einer Karte der ausgespielten Farbe.

Figur, Honneur

Ass, König, Dame, Bube oder Zehn.

Gebot

Die Verpflichtung, mindestens eine bestimmte Anzahl von Stichen über dem Buch in einer bestimmten Denomination zu gewinnen.

Gefahrenlage

Die Bedingungen, nach denen Prämien und Verlustpunkte für Faller berechnet werden.

Gegenspieler

Ein Gegner des (mutmaßlichen) Alleinspielers.

Gegner

Ein Spieler der anderen Seite; ein Mitglied der Partnerschaft, gegen die man spielt.

Hand

Die ursprünglich einem Spieler ausgeteilten Karten oder deren verbleibender Rest.

Kartenpaket

Die 52 Spielkarten, mit denen Bridge gespielt wird.

Kontra

Eine nach einem gegnerischen Gebot gemachte Ansage, die den ScoreWert erfüllter oder geschlagener Kontrakte erhöht.

Kontrakt

Die von der Seite des Alleinspielers eingegangene Verpflichtung, in der genannten Denomination die im abschließenden Gebot angegebene Anzahl von Stichen über dem Buch zu gewinnen, sei es unkontriert, kontriert oder rekontriert.

Konvention

1. Eine Ansage, die auf Grund einer Partnerschaftsübereinkunft eine andere Bedeutung übermittelt als die Absicht, in der genannten Denomination (oder in der zuletzt genannten Denomination) zu spielen oder als eine Figurenkonzentration oder ein Länge (mindestens drei Karten) in dieser Denomination. Jedoch macht eine Vereinbarung über die Gesamtstärke eine Ansage nicht zu einer Konvention.
2. Ein Spiel eines Gegenspielers, das dazu dient eine bestimmte Bedeutung eher auf Grund einer Partnerschaftsvereinbarung als durch logischen Rückschluss zu übermitteln.

Partner

Der Spieler, mit dem man als eine Seite gegen die beiden anderen Spieler spielt.

Pass

Eine Ansage, die zum Ausdruck bringt, dass ein Spieler in der gegenwärtigen Bietrunde weder ein Gebot abgeben noch kontrieren oder rekontrieren will.

Prämie

Alle erzielten Wertungspunkte, die nicht StichWertungspunkte sind.

Punkte

Ergebnispunkte, die der Seite des Alleinspielers für die Erfüllung des Kontraktes gutgeschrieben werden bzw. im Falle des Nichterfüllens der gegnerischen Seite notiert werden.

Reihe

Der korrekte Zeitpunkt, zu dem ein Spieler ansagen oder spielen darf.

Reihenfolge

Die Folge im Uhrzeigersinn, in der das Teilen und das Recht, anzusagen oder zu spielen, fortschreitet.

Reizung

1. Der Vorgang, durch den der Kontrakt mittels aufeinanderfolgender Ansagen ermittelt wird.
2. Die Gesamtheit der gemachten Ansagen.

Rekontra

Eine Ansage nach einem gegnerischen Kontra, die den ScoreWert erfüllter oder geschlagener Kontrakte erhöht.

Schlemm

Ein Kontrakt, um sechs Stiche (Kleinschlemm genannt) oder sieben Stiche (Großschlemm genannt) über dem Buch zu gewinnen.

Seite

Zwei Spieler, die eine Partnerschaft gegen die beiden anderen Spieler bilden.

Spiel

1. Die Zugabe einer Karte aus der eigenen Hand zu einem Stich, einschließlich der ersten Karte, die Ausspiel genannt wird.
2. Die Gesamtheit der gemachten Zugaben.
3. Der Zeitraum, während dessen die Karten gespielt werden.
4. Die Gesamtheit der Ansagen und Spiele in einer Austeilung.

Stich

Die Einheit, durch die das Ergebnis des Kontraktes bestimmt wird. Ein regulärer Stich besteht aus vier Karten, von denen beginnend mit dem Ausspiel, nacheinander im Uhrzeigersinn von jedem Spieler eine zugegeben wird.

StichWertungspunkte

Wert der Denomination.

Teilkontrakt

90 oder weniger in einer Teilung erzielte StichPunkte.

Teilung

1. Die Verteilung des Kartenpakets zur Bildung der Hände der vier Spieler.
2. Die so verteilten Karten als Einheit betrachtet, einschließlich Reizung und Spiel derselben.

Tisch

siehe Dummy

Trumpf

Jede Karte einer im Kontrakt gegebenenfalls benannten Farbe.

Überstich

Jeder Stich, den die Seite des Alleinspielers über den Kontrakt hinaus erzielt.

Vollspiel

100 oder mehr in einer Teilung erzielte StichPunkte.

Ergebnis nach Punkten

1♣/1♦		=	+1	+2	+3	+4	+5	+6
NG*	Pass	70	90	110	130	150	170	190
	X	140	240	340	440	540	640	740
	XX	230	430	630	830	1030	1230	1430
G**	Pass	70	90	110	130	150	170	190
	X	140	340	540	740	940	1140	1340
	XX	230	630	1030	1430	1830	2230	2630

1♥/1♠		=	+1	+2	+3	+4	+5	+6
NG	Pass	80	110	140	170	200	230	260
	X	160	260	360	460	560	660	760
	XX	520	720	920	1120	1320	1520	1720
G	Pass	80	110	140	170	200	230	260
	X	160	360	560	760	960	1160	1360
	XX	720	1120	1520	1920	2320	2720	3120

1SA		=	+1	+2	+3	+4	+5	+6
NG	Pass	90	120	150	180	210	240	270
	X	180	280	380	480	580	680	780
	XX	560	760	960	1160	1360	1560	1760
G	Pass	90	120	150	180	210	240	270
	X	180	380	580	780	980	1180	1380
	XX	760	1160	1560	1960	2360	2760	3160

2♣/2♦		=	+1	+2	+3	+4	+5	
NG	Pass	90	110	130	150	170	190	
	X	180	280	380	480	580	680	
	XX	560	760	960	1160	1360	1560	
G	Pass	90	110	130	150	170	190	
	X	180	380	580	780	980	1180	
	XX	760	1160	1560	1960	2360	2760	

Anhang – Ergebnis nach Punkten

2♥/2♠		=	+1	+2	+3	+4	+5	
NG	Pass	110	140	170	200	230	260	
	X	470	570	670	770	870	970	
	XX	640	840	1040	1240	1440	1640	
G	Pass	110	140	170	200	230	260	
	X	670	870	1070	1270	1470	1670	
	XX	840	1240	1640	2040	2440	2840	

2SA		=	+1	+2	+3	+4	+5	
NG	Pass	120	150	180	210	240	270	
	X	490	590	690	790	890	990	
	XX	680	880	1080	1280	1480	1680	
G	Pass	120	150	180	210	240	270	
	X	690	890	1090	1290	1490	1690	
	XX	880	1280	1680	2080	2480	2880	

3♣/3♦		=	+1	+2	+3	+4		
NG	Pass	90	110	130	150	170		
	X	470	570	670	770	870		
	XX	640	840	1040	1240	1440		
G	Pass	90	110	130	150	170		
	X	670	870	1070	1270	1470		
	XX	840	1240	1640	2040	2440		

3♥/3♠		=	+1	+2	+3	+4		
NG	Pass	140	170	200	230	260		
	X	530	630	730	830	930		
	XX	760	960	1160	1360	1560		
G	Pass	140	170	200	230	260		
	X	730	930	1130	1330	1530		
	XX	960	1360	1760	2160	2560		

Anhang – Ergebnis nach Punkten

3SA		=	+1	+2	+3	+4		
NG	Pass	400	430	460	490	520		
	X	550	650	750	850	950		
	XX	800	1000	1200	1400	1600		
G	Pass	400	430	460	490	520		
	X	750	950	1150	1350	1550		
	XX	1000	1400	1800	2200	2600		

4♣/4♦		=	+1	+2	+3			
NG	Pass	130	150	170	190			
	X	510	610	710	810			
	XX	720	920	1120	1320			
G	Pass	130	150	170	190			
	X	710	910	1110	1310			
	XX	920	1320	1720	2120			

4♥/4♠		=	+1	+2	+3			
NG	Pass	420	450	480	510			
	X	590	690	790	890			
	XX	880	1080	1280	1480			
G	Pass	620	650	680	710			
	X	790	990	1190	1390			
	XX	1080	1480	1880	2280			

4SA		=	+1	+2	+3			
NG	Pass	430	460	490	520			
	X	610	710	810	910			
	XX	920	1120	1320	1520			
G	Pass	630	660	690	720			
	X	810	1010	1210	1410			
	XX	1120	1520	1920	2320			

Anhang – Ergebnis nach Punkten

5♣/5♦		=	+1	+2				
NG	Pass	400	420	440				
	X	550	650	750				
	XX	800	1000	1200				
G	Pass	600	620	640				
	X	750	950	1150				
	XX	1000	1400	1800				

5♥/5♠		=	+1	+2				
NG	Pass	450	480	510				
	X	650	750	850				
	XX	1000	1200	1400				
G	Pass	650	680	710				
	X	850	1050	1250				
	XX	1200	1600	2000				

5SA		=	+1	+2				
NG	Pass	460	490	520				
	X	670	770	870				
	XX	1040	1240	1440				
G	Pass	660	690	720				
	X	870	1070	1270				
	XX	1240	1640	2040				

6♣/6♦		=	+1					
NG	Pass	920	940					
	X	1090	1190					
	XX	1380	1580					
G	Pass	1370	1390					
	X	1540	1830					
	XX	1740	2230					

Anhang – Ergebnis nach Punkten

6♥/6♠		=	+1					
NG	Pass	980	1010					
	X	1210	1310					
	XX	1620	1820					
G	Pass	1430	1460					
	X	1660	1860					
	XX	2070	2470					

6SA		=	+1					
NG	Pass	990	1020					
	X	1230	1330					
	XX	1660	1860					
G	Pass	1440	1470					
	X	1680	1880					
	XX	2110	2510					

7♣/7♦		=						
NG	Pass	1440						
	X	1630						
	XX	1960						
G	Pass	2140						
	X	2330						
	XX	2660						

7♥/7♠		=						
NG	Pass	1510						
	X	1770						
	XX	2240						
G	Pass	2210						
	X	2470						
	XX	2940						

7SA		=						
NG	Pass	1520						
	X	1790						
	XX	2280						
G	Pass	2220						
	X	2490						
	XX	2980						

Faller	NG			G				
	Pass	X	XX	Pass	X	XX		
1	50	100	200	100	200	400		
2	100	300	600	200	500	1000		
3	150	500	1000	300	800	1600		
4	200	800	1600	400	1100	2200		
5	250	1100	2200	500	1400	2800		
6	300	1400	2800	600	1700	3400		
7	350	1700	3400	700	2000	4000		
8	400	2000	4000	800	2300	4600		
9	450	2300	4600	900	2600	5200		
10	500	2600	5200	1000	2900	5800		
11	550	2900	5800	1100	3200	6400		
12	600	3200	6400	1200	3500	7000		
13	650	3500	7000	1300	3800	7600		

* NG = Nichtgefahr

** G = Gefahr

Literaturverzeichnis

Anglican Library (2001). Stand 17.01.2010. URL:

<http://www.anglicanlibrary.org/latimer/card/sermon04.htm>

Auhagen, Dr. Ulrich (1990): *Das große Buch vom Bridge*. Düsseldorf: Walter Rau Verlag.

Austin, J.L. (1962): *How To Do Things With Words*– The William James Lectures delivered at Harvard University in 1955. Oxford: Oxford University Press.

Cohen, Larry (1992): *To Bid or Not to Bid – The Law of Total Tricks*. Natco Press.

Cohen, Larry (1997): *On Forming a Partnership*. In: Granovetter, Matthew and Pamela: *Forgive Me, Partner!*, S. 76160. Cleveland: Granovetter Books.

Culbertson, Ely (1932): *Contract In Ten Minutes*. London: Faber & Faber.

Deutscher BridgeVerband e.V. (2003), Hrsg.: *FORUM D Plus – Turnierversion von FORUM D*. FrechenKönigsdorf: DBVVerlag.

Deutscher BridgeVerband e.V. (2004), Hrsg.: *FORUM D – Die Reizung im Bridge*“, FrechenKönigsdorf: DBVVerlag.

Deutscher BridgeVerband e.V. (2008), Hrsg.: *TurnierBridgeRegeln 2007*. FrechenKönigsdorf: DBVVerlag

Deutscher BridgeVerband e.V. (2008), Hrsg.: *Turnierordnung 2008*. FrechenKönigsdorf: DBVVerlag.

Francis, Henry (2001), Hrsg.: *The Official Encyclopedia of Bridge*. Memphis, Tennessee: American Contract Bridge League.

Grice, Paul H. (1975): *Logic and Conversation*. In: Cole, Peter und Morgan, Jerry L., Hrsg.: *Syntax and Semantics III. Speech Acts*, S. 4158. New York: Academic Press.

- Goffman, Erving (1981): *Forms of Talk*, Philadelphia: University of Pennsylvania Press.
- Heyn, W. und Farwig, Christian (1999): *Bridgekonventionen für alle Spielstärken*. Pulheim: Idea.
- Kaiser, Dr. KarlHeinz (2003): *FORUM D PLUS – Die Gegenreizung*. Frechen-Königsdorf: DBVVerlag.
- Kaiser, Dr. KarlHeinz (2004): *FORUM D PLUS – Die ungestörte Reizung*. FrechenKönigsdorf: DBVVerlag.
- Sperber, D. und Wilson, D. (1995): *Relevance*. Oxford: Oxford University Press.
- Levinson, Stephen C. (1983): *Pragmatics*. Cambridge: Cambridge University Press.
- McPherson, Edward (2007): *The Backwash Squeeze & Other Improbable Feats*. New York: Harper Collins Publishers.
- Rosenkranz, George (1985): *BRIDGE: The Bidder`s Game*. Louisville, Kentucky: Devyn Press.
- Schegloff, Emanuel A. and Sacks, Harvey (1973): *Opening up Closings*, in: *Semiotica* 8.
- Senior, Brian (1999), Hrsg.: *The 1998 World Championship Book*. Exeter: BPC Wheaton.
- Truscott, Alan (2002): *The New York Times Bridge Book*. New York: The New York Times Company.
- Wei, C.C. and Anderson, Ron (1975): *Match Point Precision*. New York: Monna Lisa Precision.