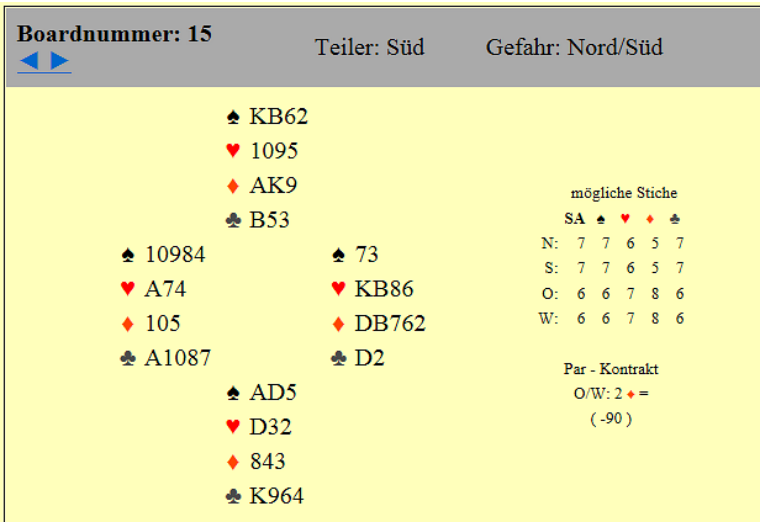
Ausspiel ducken im NT Kontrakt

Vereinsmeisterschaft Durchgang 2 Board 15



An fast allen Tischen wurde ein NT Kontrakt von Nord gespielt und an fast allen Tischen spielte Ost Karo aus. Ob man in 1 NT eine Erfüllchance hat, hängt schon vom ersten Stich ab. Wenn Nord den ersten Stich mitnimmt und dann irgendwann Treff spielt, der einzigen Farbe, in der man Stiche entwickeln kann, wird West Karo spielen und damit den letzten Karostopper wegspielen. Hierbei ist es aufgrund der 5-2 Verteilung völlig irrelevant, ob der Alleinspieler in der 2. oder 3. Karorunde den verbliebenen Stopper einsetzt. Kommt jetzt Ost dann in Treff oder Coeur an den Stich, kann Ost die restlichen Karos abziehen, so dass OW in der Regel 7 Stiche machen werden. Wenn der Alleinspieler in der ersten Runde klein bleibt und erst die zweite Karorunde nimmt, dann kann West kein Karo mehr nachspielen, wenn er/sie dran kommt.

In dieser Hand hat der Alleinspieler 2 Stopper. **Wann soll man diese Stopper einsetzen?** Wenn es sein kann, dass die gegnerische Farbe 5-2 verteilt ist (wie im aktuellen Fall), sollte man die Stopper in der 2. und 3. Runde einsetzen. Wenn man vermutet, dass die Farbe 4-3 verteilt ist, sollte man die Stopper in der 1. und 3. Runde verwenden.

Warum dieser Unterschied?
Wenn die Farbe 4-3 verteilt ist, dann kann West auch Karo zurückspielen, wenn man die erste Karorunde geduckt hat. Insofern bringt ducken keinen Vorteil. Allerdings birgt das Ducken die Gefahr, dass die Gegner vielleicht auf Coeur drehen. Die Gefahr eines Wechsels auf Coeur ist zwar nicht so groß, da die meisten Gegenspieler die Farbe fortsetzen, wenn sie am Stich bleiben. Allerdings ist die Stoppersituation ja noch schlechter als in Karo, so dass ein Wechsel fatal wäre.

Woher soll man wissen, wie die Farbe verteilt ist?
Oft hilft es, die Gegner nach deren Ausspielvereinbarungen zu fragen. Wenn der Gegner z.B. die ♦2 ausgespielt hat und der Gegner 3./5. spielt, steht die Verteilung fest, da das Ausspiel einer 3er Karolänge sehr unwahrscheinlich ist.
Wenn man anhand des Ausspiels die Länge nicht erkennen kann, weil der Gegner z.B. die ♦2 ausgespielt hat, sollte man im Zweifel lieber einmal zu viel ducken als zu wenig.

Autor: Ulf Bormann