

Bieten: Verteidigen? - Gesetz der Stichsumme / Die Fünferstufe gehört den Gegnern.
 Markierung: Lavinthal
 Quelle: Larry Cohen: Bridge - Reizen oder nicht reizen? (S. 138)

Eine bewährte Faustregel zum Bieten ist: **Die Fünferstufe gehört den Gegnern.**

Anders gesagt: Über ein Gebot des Gegners auf der Fünferstufe hinauszugehen ist nur sinnvoll, wenn ein recht sicherer Schlemm auf der eigenen Seite mehr einbringt als Gegners kontriertes Fallen oder das eigene kontrierte Fallen billiger ist als des Gegners volle Partie.

Die logische Begründung dafür liegt im **Gesetz der Stichsumme:**

Die Zahl der Gesamtstiche

- das ist die Summe der Stiche, die beide Seiten in ihrem jeweils besten Fit erzielen können - ist ungefähr gleich der Zahl der Gesamttrümpfe
- das ist die Summe der jeweiligen Trumpfkarten von Nord/Süd und Ost/West.

Nur wenn die Zahl der Gesamttrümpfe sehr hoch ist - kaum weniger als 22, und das trifft sehr selten zu -, kann die Voraussetzung gegeben sein, ein Gebot des Gegners auf der Fünferstufe zu überbieten.

Teile: Süd		in Gefahr: alle					
N	♠ 9 5 3	O	♠ D 10 7 6 4	S	♠ 8 2	W	♠ A K B
	♥ 10 9 8 3		♥ 2		♥ A K B 7 4		♥ D 6 5
	♦ -		♦ B 8 5 4		♦ K 10 7 6 3 2		♦ A D 9
	♣ B 9 7 6 3 2		♣ A K 8		♣ -		♣ D 10 5 4
	1 FP		10 FP		11 FP		18 FP
	3 Coeur	(3)	4 Pik	(4)	5 Coeur	(1)	1 Sans Atout
	pass		5 Pik	(6)	pass	(5)	pass
	kontra		pass		pass		pass

- (1) Nach 1 Karo könnte das 5er-Coeur kaum noch durchgegeben werden. Außerdem ist die Coeur-Farbe viel schöner als das Karo.
- (2) 16 bis 18 FP, Coeur-Stopper.
- (3) 4+-Coeur, weniger als 6 FP.
- (4) Wenn der Gegner so viele Coeurs hat, hat der Partner sicherlich nicht nur zwei Piks.
- (5) Gewaltig überzogen - so darf man nicht verteidigen. Süd müsste überlegen: Wahrscheinlich haben wir 9 Trümpfe in Coeur und die Gegner 9 Trümpfe in Pik. Nach dem Gesetz der Stichsumme haben beide Seiten so zusammen 18 Stiche. Wenn O/W 4 Pik erfüllen (10 Stiche), fällt dann 5 Coeur 3 mal (8 Stiche). Das kostet kontriert -800 statt -620.
- (6) Völlig verfehlt. Nichts spricht dafür, dass mit maximal 28 gemeinsamen Punkten 6 Pik gehen. Sollten 5 Pik drin sein (11 Stiche), dann fällt 5 Coeur 4 mal (7 Stiche) für kontriert +1100 statt +650.

Ost spielt 5 Pik kontriert. Süd spielt ♥ K aus, um dem Partner (möglichst) ♥ A K B zu zeigen.

Spielplan von Ost:

Ich habe nur in den beiden roten Farben je einen Verlierer und sehe keine Probleme.

Gegenspielplan von Süd:

Mit den vier Coeurs meines Partners „sehe“ ich 12 Coeur-Karten. Coeur läuft also höchstens ein Mal. Danach muss ich auf Karo wechseln.

- | | | | |
|-------------|---------------|----------|--|
| 1. von Süd | ♥ K-5-10-2 | für Süd | Nords hohe Karte (10) ruft hohe Nebenfarbe = Karo |
| 2. von Süd | ♦ 2-A-♠ 3-♦ 4 | für Nord | Süds kleine Karte (2) ruft niedrige Nebenfarbe = Treff |
| 3. von Nord | ♣ 2-8-♠ 2-♣ 4 | für Süd | es bedarf keiner Markierung mehr |
| 4. von Süd | ♦ 3-9-♠ 5-♦ 5 | für Nord | |
| 5. von Nord | ♣ 3-K-♠ 8-♣ 5 | für Süd | |
| 6. von Süd | ♦ 6-9-♠ 9-♦ 8 | für Nord | |
7. Jetzt endlich kommen O/W zum Stich - sie sind aber schon 4 mal gefallen.