

REGELKUNDE für Anfänger – und zum Wiederauffrischen (Teil 4)

Stiche claimen und konzedieren – das kann wertvolle Zeit und auch Nerven sparen. Weiterzuspielen, obwohl man weiß, dass einem alle restlichen Stiche gehören, gilt zu recht als unhöflich (vgl. § 74 B 4 TBR). Aber was sollten Spieler bei einem Claim beachten? Wie bisher danke ich Helmut Häusler für die kritische Durchsicht.

Vor allem bei Topturnieren kann man es beobachten: Manchmal schon nach wenigen Stichen zeigt der Alleinspieler den Gegnern wortlos seine Karten, die vier Hände werden ins Board zurückgesteckt und das Ergebnis notiert. Ohne Zweifel wurde hier gerade erfolgreich geclaimt. Im Club passiert es nicht so häufig. Gerade wer als Anfänger noch nicht alle 52 Karten überblickt, meidet das Risiko eines fehlerhaften Claims. Wenn man jedoch beim Abspiel an Sicherheit gewinnt, wird man auch immer öfter erkennen, wem die letzten Stiche eines Spiels zustehen, und daher claimen. Was dabei beachtet werden sollte, damit die Turnierleiterin nicht unnötig herbeieilen muss, erfahren Sie hier.

WENN SIE ALLE STICHE nach dem aktuellen beanspruchen, liegt ein Claim vor. Der Verzicht auf alle weiteren Stiche hingegen heißt Konzession. Und wenn Sie von den weiteren Stichen nur eine bestimmte Anzahl fordern („Ich bekomme noch die Treff Dame“), liegen sowohl ein Claim als auch eine Konzession vor.

WENN SIE CLAIMEN, zeigen Sie Ihre Karten und sagen Sie, wie Sie spielen wollen und auch, in welcher Reihenfolge (§ 68 C TBR). Nehmen Sie sich kein Beispiel an dem eingangs geschilderten Ablauf unter Topspielern. Auch dort wird zwar manchmal eine Erklärung gegeben, aber viel seltener als unter Clubspielern. Und ganz wichtig: Wenn noch ein Trumpf draußen ist, den Sie ziehen können, erwähnen Sie auch unbedingt, dass Sie ihn noch ziehen.

WIE GEHT ES JETZT WEITER? Im einfachsten Fall stimmen die Gegner zu und das Ergebnis wird notiert. Eine Zustimmung ist „etabliert“, wenn die gegnerische Partei zustimmt und keine Einwände erhebt, bevor sie im nächsten Board ansagt oder die Runde endet, was auch immer zuerst eintritt (§ 69 A TBR).

NEHMEN WIR ABER EINMAL AN, der Claim wurde akzeptiert und das Ergebnis notiert, doch als er beim nächsten Board Dummy wird, denkt ein Gegner noch einmal nach und kommt zu dem Ergebnis, seine Seite hätte bei Fortsetzung des Spiels wahrscheinlich einen Stich mehr gemacht. Er reklamiert, der Claimende erkennt auch die Stichhaltigkeit des Vorbringens an, beruft sich aber trotzdem ungerührt auf die vorherige Zustimmung. Zu recht? Nein, rufen Sie als Gegner den Turnierleiter! Denn sogar bis zum Ende der sogenannten Korrekturfrist nach § 79 C TBR kann die „etablierte“ Zustimmung zurückgenommen werden (§ 69 B 2 TBR). Diese Frist endet im Regelfall 30 Minuten nach der Veröffentlichung des offiziellen Ergebnisses.

ABER BISWEILEN MELDEN DIE GEGNER von vornherein Zweifel an der Berechtigung des Claims an. Nur wenn die nicht claimende Seite weiterspielen möchte und alle vier (!) Spieler einverstanden sind, geht das Spiel weiter (§ 68 D 2 (b) TBR). Das ist meist keine gute Idee, denn nun ist der Claimende gewarnt und wird sich beim Spiel danach richten. Also ruft man stattdessen besser den Turnierleiter (§ 68 D 2 (a) TBR), der nach § 70 TBR entscheidet, wie viele Stiche dem Claimenden zustehen. Alle Zweifelsfälle gehen dabei zu Lasten des Claimenden (§ 70 A TBR). Das gilt ganz besonders, wenn die Gegner noch einen Trumpf haben, den der Claimende bei der Erklärung seiner Spielweise nicht erwähnt hat (Näheres siehe § 70 C TBR). Ausgangspunkt für den Turnierleiter sind die Erklärungen des Claimenden bei seinem Claim, die sich der Turnierleiter wiederholen lässt (§ 70 B 1 TBR), bevor er die Einwände der Gegner hört (§ 70 B 2 TBR). Also noch einmal: Seien Sie nicht zu nachlässig bei der Erklärung Ihres Claims.

BEI EINER KONZESSION gibt es noch Folgendes zu beachten: Sie sind Gegenspieler. Ihr Partner sagt „Keine Ansprüche

mehr“ und steckt seine Hand ins Board zurück. Sie sehen das allerdings ganz anders. Sie können jetzt SOFORT der Konzession widersprechen (§ 68 B 2 TBR), auch in Fällen, in denen Ihr Partner nur einen einzigen der restlichen Stiche konzediert. Und dann sollte – ebenfalls sofort – der Turnierleiter gerufen werden, denn durch den Widerspruch ist vermutlich eine unerlaubte Information geflossen, und die kann die restlichen Stiche, die jetzt zu spielen sind, gehörig beeinflussen.

VOR FOLGENDER TODSÜNDE kann man nicht genug warnen: Nehmen Sie niemals, wirklich NIEMALS wissentlich die Konzession eines Stiches an, den Ihre Gegner nicht verlieren konnten. Dieser Verstoß gegen § 79 A 2 TBR kann nämlich sehr empfindlich geahndet werden. Gegnerische Fehler bei Reizung und Abspiel dürfen Sie gnadenlos ausnutzen, aber keinesfalls Fehler bei der Einigung über den richtigen Score!

ZUM SCHLUSS möchte ich noch einen kleinen Fehler richtigstellen, der sich im Februarheft in den dritten Teil dieser Serie gemogelt hat. Dort ging es um das, den oder die Revoke. Zuerst habe ich dargestellt, dass ein Revoke noch nicht vollendet ist, solange kein Spieler der schuldigen Seite zum nächsten Stich gespielt hat. In diesem Falle wird die Revokkarte durch eine regelkonforme Karte ersetzt und wird außerdem zur Strafkarte. Jetzt darf aber auch der nächste Spieler seine - bisher schon regelkonforme - Karte ersetzen, und wenn er es tut, auch der wiederum nächste Spieler usw. Ich hatte mein Beispiel allerdings zu weit getrieben, nämlich bis zu einer Karte der schuldigen Seite im nächsten Stich. Diese kann nicht mehr ersetzt werden, denn wenn sie bereits gespielt wurde, liegt natürlich ein Fall des vollendeten Revokes vor.

◆ Kai-Ulrich Benthack