

Teamturnier

Bridgeclub Bocholt und Teamspiel. Es ist und bleibt eine mühsame Kombination.
Warum eigentlich?

Denn das Teamspiel ist eine wunderschöne und vor allen Dingen eine saubere Turnierform des Bridgespiels. Was sind die Knackpunkte? Vielleicht wissen viele Bridgespieler unseres Bridgeclubs nicht genau, was das Teamspiel beinhaltet, was den Unterschied zum Paarbridge ausmacht, was das Teamspiel so schön macht und last but not least: es gibt einfach die Vorurteile.

Mit freundlicher Erlaubnis von Herrn Onno Beijers vom Bridgeclub „De Robber“, Winterswijk, habe ich seinen Beitrag auf der Homepage von „De Robber“ in großen Teilen übernommen und für den Bridgeclub Bocholt überarbeitet.

Es ist doch interessant, dass selbst in unserem bridgebegeisterten Nachbarland die Clubs mit den Vorurteilen zum Teamturnier zu kämpfen haben.

Auf den folgenden Seiten werden die wichtigsten Merkmale und Argumente des Teamspiels wiedergegeben.

Kapitel 1: Was ist so schön am Teamspiel?

Kapitel 2: Worauf muss man beim Teamspiel achten?

Kapitel 3: Bewertung und Spielbeispiele.

Wenn sie keine Erfahrung mit Teambridge haben, lesen sie in jedem Fall Kapitel 1 durch. Wenn sie nach dem Lesen meinen, das wäre nichts für sie, so hat es sie maximal 5 Minuten ihrer Zeit gekostet. Aber wenn sie denken: „Vielleicht ist es doch schön“, dann fahren sie mit dem Lesen fort. Möglicherweise öffnet sich eine neue Welt für sie.

Im Kapitel 2 werden in Kurzform einige wichtige Tipps gegeben, die sie auf jeden Fall wissen müssen, um mit dem Teamspiel zu starten.

Haben sie sich entschlossen, ernsthaft Team zu spielen, vertiefen sie sich dann in die Zahlen und Beispiele von Kapitel 3. Wenn sie die Grundsätze begreifen, werden sie sie nicht mehr vergessen. Sie kommen dann gut gerüstet zum Teamwettkampf und können Ihr Wissen anwenden.

Kapitel 1: Was ist so schön am Teamspiel?

Wenn sie einen Bridgekurs abgeschlossen haben, haben sie wahrscheinlich ausschließlich etwas über das Paarturnier gelernt. Das macht schon soviel Kopfzerbrechen, dass die meisten Bridgespieler es nicht durch andere Wettstreitformen, wie z.B. Teamspiel, noch vielfältiger machen wollen (es gibt außerdem noch mehr Wettstreitformen). Doch vielleicht ist es an der Zeit zu entdecken, was das Teamspiel beinhaltet und was das Teamspiel so interessant macht.

Teamspiel ist Teamsport

Natürlich ist das Paarspiel auch Teamsport (denn sie spielen mit einem Partner). Aber beim Teamspiel spielen sie mit einem Team von 4 Spielern. Sie spielen gegen ein anderes Team von 4 Spielern und sie können gegen das Team gewinnen oder verlieren.

Das Spiel wird schöner, wenn alle Spieler des Teams auf gleichem Niveau sind und den gleichen Ehrgeiz haben. Darum spielen wir in Bocholt, wenn es möglich ist, in verschiedenen Gruppen. Man kann je nach Teilnehmerfeld besser in 3 Gruppen von 4 Teams spielen als in 2 Gruppen von 6 Teams.

Teamspiel ist eine reinere Art von Bridge.

Was die Wertung jeden Spiels betrifft, ist sie ausschließlich davon abhängig, wie ihr Nebenpaar am anderen Tisch das Spiel gestaltet hat. Dies steht im Gegensatz zum Paarwettbewerb, wo ihre Wertung davon abhängt, wie viele Punkte andere Paare in dem Spiel erreicht haben. Es könnte schon manchmal das Gefühl aufkommen, dass diese Situation zu ungerechtfertigter Wertung führt. Sie haben einen schwer zu reizenden 6 SA-Kontrakt erfüllt, den das Nebenpaar ihrer Gegner auch erreicht und erfüllt hat. Alle anderen Paare haben 3 SA +3 gespielt. Dafür bekommen sie dann NICHTS. Aber wenn sie auch nur 3 SA +3 gespielt hätten, dann hätte der Gegner jede Menge IMPs verdient. Teamspiel ist deshalb eine ehrlichere und sauberere Form von Bridge und darum ziehen die meisten besseren Spieler das Teamspiel dem Paarspiel vor. Außerdem werden alle Mannschaftskämpfe von den Ligaspielen bis zu Länderspielen als Teamkämpfe ausgetragen.

Das Teamspiel spielt man ruhiger

Beim Paarwettbewerb spielt man in Bocholtz 2 oder 3, selten 4 Boards je Runde. Danach muss man warten, bis alle Spiele gespielt sind, bevor man wechseln kann. Beim Teamspiel spielt man eine größere Zahl Boards (meistens 6 oder 8) hintereinander gegen die gleichen Gegenspieler. Das gibt Ruhe und man kann sich beim Teamspiel besser konzentrieren.

Beim Teamspiel können sie selbst das Ergebnis berechnen

Am Ende des Wettstreits können sie zusammen mit ihrem Nebenpaar daran gehen, die Spiele zu bewerten und ihre Ergebnisse und die Ergebnisse ihres Nebenpaars (die die gleichen Spiele in der anderen Himmelsrichtung gespielt haben) zu vergleichen und nach einem Zwischenstand und der Bewertung mit Hilfe fester Tabellen die Differenz der Punktprämien in IMPs umzurechnen. Das ist eine gesellige und spannende Angelegenheit, die ich ihnen empfehlen kann, obwohl es auch möglich ist, die Ergebnisse durch den Computer zu ermitteln. Aber damit bekommen sie kein „Feeling“ für das, was sie geleistet haben und was ihr Nebenpaar im selben Spiel erreicht hat. Das ist gleichzeitig immer lehrreich und spannend.

Danach kontrollieren sie mit ihren Gegenspielern, ob sie zu demselben Ergebnis gekommen sind, wonach das Ergebnis festgelegt und durchgegeben wird. Das Ergebnis sollte dann mit dem Ergebnis des Computers übereinstimmen.

Kapitel 2: Worauf muss man beim Teamspiel achten?

Die Taktik beim Teamspiel

Bevor sie mit dem Teamspiel beginnen, gibt es einige Dinge, die sie unbedingt wissen müssen. Teambridge ist in der Bewertung wesentlich anders als Paarbridge, das in der Regel nach Matchpunkten (MP) abgerechnet wird. Das Spiel und die Spielregeln bleiben natürlich gleich, aber die Taktik, die Spielweise und die Bewertung oder Berechnung der Ergebnisse sind anders. Es ist aber auch möglich ein Paarturnier nach IMPs abzurechnen. Das muss dann vorher festgelegt werden. Dann gelten die gleichen Hinweise zur Taktik wie beim Teamturnier.

Die Hauptprinzipien sind:

Bieten sie knappe Vollspiele

Bei einem Paarturnier können sie beim Bieten eines Vollspiels genauso gut gewinnen (Top), wie verlieren (Null). Sie bieten das Vollspiel wenn sie denken, mehr als 50 % Chance zu haben, den Kontrakt zu erfüllen. Beim Teamspiel kann man es schon verantworten, ein Vollspiel zu reizen, wenn man eine Chance von 30 bis 40 % hat, das Spiel zu gewinnen (das hängt von der Gefahrenlage ab). Die Berechnung der Ergebnisse hat natürlich auch damit zu tun.

Im 3. Kapitel werden Rechenbeispiele gezeigt, um das zu verdeutlichen.

Streben sie nach keinem Überstich, wenn das Risiko besteht, down zu gehen

Hier gilt das gleiche Prinzip. Im Paarbridge kann ein Überstich der Unterschied zwischen einem Top und einer Null sein. Sie gehen das Risiko ein, down zu gehen, falls der mögliche Überstich eine Chance von mehr als 50 % hat. Bei einem Vollspiel sollten die Chancen höher sein. Beim Team ist es nur dann ratsam, auf einen riskanten Überstich zu spielen, falls dieser eine Chance von über 90 % hat.

Verteidigen sie, verhält es sich genau andersherum. Wenn sie bei der Wahl eines Nachspieles einer Farbe eine größere Chance als 10 % sehen, den Kontrakt zu schlagen, aber gleichzeitig eine Möglichkeit von 90 %, dem Spieler einen Überstich zu geben, dann ist es meistens besser, das aggressive Nachspiel zu wählen, wogegen sie es beim Paarturnier tunlichst vermeiden sollten.

Kontrieren sie selten Teilkontrakte

Kontrieren sie möglichst keine Teilspele, die, falls sie erfüllt werden, eine Vollspielprämie einbringen. Auch das hängt mit der Ergebnisberechnung zusammen.

Beim Bieten von Schlemm ist Vorsicht geboten

Um das Bieten von Kleinschlemm zu verantworten, muss man genau wie beim Paarturnier, eine Chance von circa 50 % haben. Sie können nun eine Schlemmprämie gewinnen, oder eine Vollspielprämie verlieren. Hier gibt es also keinen wesentlichen Unterschied zum Paarturnier. Beim Großschlemm muss man beim Teamspiel noch etwas vorsichtiger sein als beim Paarspiel, weil man dann nicht nur die Vollspielprämie, sondern auch noch die Prämie für Kleinschlemm zu verlieren hat!

Sicherheitsspiel

Die Wahl einer sicheren Spielweise wird beim Team reichlich belohnt. Das Erkennen der Platzierung von Spielfiguren kann viele Punkte einbringen. Es ist dann einfacher etwas zu tun, was man schon mal gelesen oder gesehen hat, als in der beschränkten Zeit, die man für ein Spiel hat, selbst zu überlegen. Es geht dann nicht immer um schwierige Sachen, aber es gibt für sehr viele Situationen Statistiken, wonach eine bestimmte Spielweise zwar die Chance auf einen Überstich kleiner macht, aber das Erfüllen des Kontraktes vergrößert, manchmal sogar bis 100 %. Das sind so genannte „Sicherheitsspiele“. Im Kapitel 3 sind einige Beispiele aufgeführt.

Ergebnisberechnung

Am Ende des Wettstreits werden durch beide Paare des Teams die Ergebnisse jeden gespielten Boards verglichen. Abhängig vom Unterschied beider Ergebnisse werden pro Spiel International Match Points (IMPs) dem Team zuerkannt, das das bessere Ergebnis hat.

Das Vergeben von IMPs geschieht mit Hilfe einer feststehenden Tabelle.

Differenz der Spielpunkte	IMPS	Differenz der Spielpunkte	IMPS	Differenz der Spielpunkte	IMPS	Differenz der Spielpunkte	IMPS
0 - 10	0	170 - 210	5	430 - 490	10	1100 - 1290	15
20 - 40	1	220 - 260	6	500 - 590	11	1300 - 1490	16
50 - 80	2	270 - 310	7	600 - 740	12	1500 - 1740	17
90 - 120	3	320 - 360	8	750 - 890	13	etc.	etc.
130 - 160	4	370 - 420	9	900 - 1090	14		

Am Ende des Wettstreites werden pro Team die IMPs aller gespielten Boards gezählt und es wird ein Ergebnis ermittelt (in Victory Points – VP's). Auch hierfür gibt es feste Tabellen, die von der Anzahl der gespielten Boards abhängig sind.

Im Prinzip werden 30 VP's an beide Teams verteilt. Falls der Unterschied in IMPs größer ist als die Vereinbarung mit 25-5, dann bleibt das Ergebnis des Gewinners 25, und das Ergebnis des Verlierers nimmt ab (und zwar bis 25-0).

Kapitel 3: Bewertung und Spielbeispiele

Ergebnisberechnung

Als Beispiel werden 2 Spiele in einem Club beim Paarturnier von 12 Paaren gespielt. Beim ersten Spiel sitzen alle ungeraden Paare auf Nord/Süd und bieten 2 Pik. Paar 1 bekommt 2 Stiche +1, alle anderen erfüllen genau den Kontrakt. Beim 2. Beispiel spielt Paar 1 sehr vorsichtig und erreicht 2 SA+1, während alle anderen Nord/Süd Paare 3 SA erfüllen. Die Ergebnisbewertung ist dann:

Paar	Spiel 1				Spiel 2				Mittel %						
	N/S	O/W	Erg.	Score	N/S	O/W	Erg.	Score							
1	2 Pik		+1	+140		100		2 SA		+1	+150		0		50
2		1			-140		0		1			-150		100	50
3	2 Pik		C	+110		40		3 SA		C	+600		60		50
4		3			-110		60		3			-600		40	50
5	2 Pik		C	+110		40		3 SA		C	+600		60		50
6		5			-110		60		5			-600		40	50
7	2 Pik		C	+110		40		3 SA		C	+600		60		50
8		7			-110		60		7			-600		40	50
9	2 Pik		C	+110		40		3 SA		C	+600		60		50
10		9			-110		60		9			-600		40	50
11	2 Pik		C	+110		40		3 SA		C	+600		60		50
12		11			-110		60		11			-600		40	50

Nach 2 Spielen stehen alle Paare bei diesem Turnier auf 50 %. Die gute Leistung des einen Spiels wird durch die schlechtere Leistung des anderen Spiels kompensiert. Es macht also nichts aus, wie groß der Unterschied in den Punkten ist, ein Top ist ein Top und eine Null ist eine Null. Wenn dieselben Spiele im Team gespielt werden, ist die Punktebewertung ganz anders. Beim Spiel 1 machen sie als Nord/Süd 2 Pik +1, während am anderen Tisch (mit demselben Spiel) ihr Nebenpaar als Ost/West die Gegner auf den 2 Pik-Kontrakt halten. Beim Team werden die Ergebnisse auf einem speziellen Formular notiert.

Spiel	Teiler	Gefahr	Kontrakt		Ergebnis	Score	
			Wir	Sie		Wir	Sie
1	N	Keiner	2 Pik		+1	140	
2	O	N/S	2 SA		+1	150	

Teamzettel des Nebenpaares (OW):

Spiel	Teiler	Gefahr	Kontrakt		Ergebnis	Score		Differenz		IMPs	
			Wir	Sie		Wir	Sie	Wir	Sie		
1	N	Keiner		2 Pik	C		110	30		1	
2	O	N/S		3 SA	C		600		450		10

Die Ergebnisse beider Paare von ihrem Team werden bei diesen zwei Spielen miteinander verglichen. Beim 1. Spiel ist der Unterschied: $140 - 110 = 30$ Punkte. In IMPs ausgedrückt ist der Unterschied 1. Ihr Team bekommt also für dieses Spiel 1 IMP. Beim 2. Spiel ist das Ergebnis für sie, als N/S-Paar 2 SA +1, während am anderen Tisch das N/S-Paar der Gegenspieler gegen ihr Nebenpaar den Kontrakt 3 SA erfüllt. Das Ergebnis für ihr Team im Spiel 2 ist dann $150 - 600 = -450$ Punkte, für die Gegner also 450 Punkte. Das bedeutet, dass die Gegner nach der Tabelle bei diesem Spiel 10 IMPs bekommen. Nach 2 Spielen ist der Stand für ihr Team 1 IMP und der Stand der Gegner 10 IMPs. Mit anderen Worten: die Gegenspieler haben einen Vorsprung von 9 IMPs! Es ist also keinesfalls der gleiche Stand wie beim Paarspiel, denn ihr Team liegt deutlich zurück!

Bieten sie knappe Vollspiele

Wodurch entsteht so ein großer Unterschied im Ergebnis beim Paarspiel und beim Team, wenn zwei normale Spiele gespielt werden? Wie sie sehen konnten, zählt ein Überstich im Teilkontrakt fast nichts: 20 oder 30 Punkte, was einem IMP entspricht. Wenn sie jedoch ein Vollspiel, statt eines Teilspiels erreichen, erhalten sie die Vollspielprämie: 300 (nicht in Gefahr) oder 500 (in Gefahr) Punkte und das ergibt folglich auch viele IMPs (siehe Tabelle im 2. Kapitel). Das Bieten (und Erfüllen) eines Vollspiels, besonders eines Vollspiels in Gefahr, hat so viele Vorteile: selbst wenn sie nur in der Hälfte der Spiele das Vollspiel erfüllen, bekommen sie in der Gesamtsumme noch ein gutes Ergebnis.

Zum Beispiel: zweimal in Gefahr 4 Pik-Kontrakt erfüllt und zweimal 4 Pik-Kontrakt -1, zweimal in Nichtgefahr 4 Pik-Kontrakt erfüllt und zweimal 4 Pik-Kontrakt -1, ergibt gegenüber einem Gegner, der stets 3 Pik passt und die gleiche Anzahl Stiche holt, einen Vorteil von 10 IMPs (32-22). In den folgenden Tabellen wird das deutlich gemacht.

Ihre Teamergebnisse (N/S):

Spiel	Teiler	Gefahr	Kontrakt		Ergebnis	Score	
			Wir	Sie		Wir	Sie
3	S	O/W	4 Pik		C	420	
4	W	Alle	4 Pik		C	620	
5	N	N/S	4 Pik		C	620	
6	O	O/W	4 Pik		C	420	
7	S	Alle	4 Pik		-1		100
8	W	Keiner	4 Pik		-1		50
9	N	O/W	4 Pik		-1		50
10	O	Alle	4 Pik		-1		100

Ergebnisse ihres Nebenpaares (O/W):

Spiel	Teiler	Gefahr	Kontrakt		Ergebnis	Score		Differenz		IMPs	
			Wir	Sie		Wir	Sie	Wir	Sie	Wir	Sie
3	S	O/W	3 Pik		+1	170	250			6	
4	W	Alle	3 Pik		+1	170	450			10	
5	N	N/S	3 Pik		+1	170	450			10	
6	O	O/W	3 Pik		+1	170	250			6	
7	S	Alle	3 Pik		C	140		240			6
8	W	Keiner	3 Pik		C	140		190			5
9	N	O/W	3 Pik		C	140		190			5
10	O	Alle	3 Pik		C	140		240			6
								Gesamt		32	22

Wie sie sehen, werden auf diesen Formularen vorzugsweise keine negativen Ergebnisse notiert. 4 Pik-Kontrakt -1 durch N/S ergibt 100 Punkte für die Gegenspieler.

Aus diesen Tabellen sieht man deutlich, dass es sich nicht lohnt, „sicher“ im Teilkontrakt zu bleiben. Beim Paarspiel erzielen sie noch normale Ergebnisse, doch beim Team bekommen sie in der Gesamtsumme weniger Punkte. Vollspiel zu bieten, lohnt sich, falls ihre Chance höher als 40 % ist.

Das Bieten von knappen Kleinschlemms bringt keine Vorteile. Das ergibt sich daraus, dass sie die Vollspielprämie verlieren, wenn sie down gehen. Bieten sie darum nur, wenn die Chance mindestens 50 % ist. Vom Bieten knapper Großschlemms ist auch abzuraten, weil sie dann auch noch die Kleinschlemmprämie verlieren, wenn es nicht klappt. Großschlemm bietet man also nur, wenn die Chance mindestens 70 % beträgt.

Erfüllen sie ihren Kontrakt

Wenn sie ein Vollspiel spielen und sie können ihren Kontrakt sicher erfüllen, dann müssen sie nicht unbedingt versuchen, einen Überstich zu bekommen, denn das könnte dazu führen, dass sie down gehen. Wie sie gesehen haben bekommen sie, wenn es glückt 1 IMP, während es für sie viel kostet, wenn es missglückt. Dieses gilt im Prinzip auch für ein Teilspiel, bloß gibt es dann keine Vollspielprämie und der Ergebnisunterschied ist kleiner. Allerdings muss man genau abwägen, ob es sich lohnt, höher zu reizen. Wenn 2 Pik auf N/S gehen und auf O/W gehen 3 Coeur, dann verliert man 250 Punkte bzw. 6 IMPs, wenn man den Gegner 2 Pik spielen lässt und das Nebenpaar der Gegner 3 Coeur erfüllt.

Hieran erkennt man auch, dass es sehr interessant ist, die Gegenspieler im Teamturnier beim Vollspiel down zu spielen. Wenn das in der Hälfte der Fälle zu -1 führt und in der anderen Hälfte zu +1, dann ist es einfach auszurechnen, dass ihre Ergebnisse bei dieser Spielweise sehr gut sind. Es ist also sehr reizvoll, ein wenig zu riskieren, um die Gegenspieler down zu spielen. Aber achten sie darauf, dass die Gegenspieler durch das eingegangene Risiko nicht ihren Kontrakt erfüllen, während sie sonst -1 gespielt hätten: dann werden ihre Gegenspieler sich freuen, aber ihr Nebenpaar wird darüber nicht glücklich sein!

Sicherheitsspiel

Ein Sicherheitsspiel ist, wie das Wort schon sagt, eine sichere Spielweise. Hiermit meint man, dass sie die Chancen auf eine bestimmte Anzahl an Stichen, die sie in einer Farbe brauchen, auf Kosten eines möglichen Überstiches vergrößert.

Einige Beispiele von Kartenkombinationen in einer Farbe

Beispiel 1:

Nord	10 4 3
Süd	A K 8 5 2

Sie spielen das Ass vor und bei West fällt der Bauer. In einem Paarturnier machen sie in dieser Farbe 5 Stiche, wenn West D B als Doubleton hat, aber sie machen nur 3 Stiche, wenn sie den König nachspielen und der Bube ein Singleton ist. Wenn sie im Team spielen und nur 4 Stiche in dieser Farbe brauchen, um den Kontrakt zu erfüllen, dann spielen sie beim 2. Stich klein zur 10. Wenn West die Dame nimmt, ist der Rest für sie. Wenn der Bube single ist, dann bekommt West die Dame, aber danach wird auf die 9 geschnitten. Sie machen zu 100 % 4 sichere Stiche, aber keine 5!

Beispiel 2:

Nord	A 5 3
Süd	K B 4 2

Welche Spielweise hat die größten Chancen auf 3 Stiche? Im Paarturnier ist es normal, das Ass zu spielen und danach auf die Dame zu schneiden. Wenn Ost die Dame zu dritt hat, machen sie in dieser Farbe 4 Stiche.

Wenn sie im Teamturnier nur 3 Stiche brauchen um ihren Kontrakt zu erfüllen, können sie ihre Chance auf 3 Stiche erhöhen, in dem sie erst den König spielen, danach das Ass und dann eine kleine Karte zum Bauer. Es gibt dann zwar keine Chance mehr auf einen 4. Stich, aber der Prozentsatz für 3 Stiche hat sich vergrößert, weil das auch gelingt, wenn die Dame doubleton bei West ist.

Beispiel 3:

Nord	D 8 6 3
Süd	A 10 9 7 4 2

Sie haben Kleinschlemm gereizt und alles, bis auf diese Farbe, ist sicher. Sie können also einen Stich abgeben. Wenn sie das Ass ausspielen, gehen sie down, wenn Ost K B 5 hat, und die Dame vorzuspielen, führt zu einem Faller wenn West K B 5 hat. Ein Sicherheitsspiel ist nun, wenn man eine kleine Karte von Nord spielt und wenn Ost bedient, die 9 oder 10 zu legen. West darf den Stich bekommen, aber der Rest ist hoch. Bedient Ost nicht, dann spielen sie das Ass und danach klein zur Dame. Eine 100 %ige Spielweise auf maximal einen Verlierer.

Beispiel 4:

Nord	K 9 5
Süd	A B 8 7 3

Dies ist ein schwieriges Spiel. Im Paarturnier spielen sie den König und schneiden dann auf die Dame. Wenn West D 10 X X hat, dann machen sie in dieser Farbe nur 3 Stiche. Wenn sie 4 Stiche brauchen, dann gibt es eine 100 %ige Spielweise, vorausgesetzt die Verteilung ist nicht 5 – 0!

Spielen sie das Ass vor (beide Gegner bedienen) und dann eine kleine Karte zur 9, es sei denn, West legt eine hohe Karte. Wenn West den 2. Stich nicht bedient, nehmen sie den Stich mit dem König und spielen zum Buben. Wenn West doch bedient, dann kann Ost wahrscheinlich den 2. Stich machen, doch der Rest ist dann hoch.

Über das Sicherheitsspiel sind viele Bücher geschrieben worden, aber diese Beispiele machen hoffentlich deutlich, welche Strategie man beim Teamturnier anwenden sollte.

Die folgende Kartenverteilung in einem sehr schwierigen Spiel

Nord	P	A 8 6 4
	C	7 6 5 4
	K	A K
	T	K 9 3
Süd	P	7 5 3
	C	A D B
	K	3 2
	T	A B 7 6 5

Sie müssen von Süd 3 SA spielen und West spielt Karo Dame aus. Wie spielen sie dieses Spiel? In einem Paarturnier spielen sie Treff zum König und schneiden im folgenden Stich auf die Dame. Sie wollen keinen möglichen Überstich vergeuden. Wenn Treff 3 – 2 verteilt sind, mit der Dame bei Ost, dann können sie bei Coeur noch einen 2, evtl. 3. Stich entwickeln, bevor die Gegenspieler ihre Karostiche bekommen. Sie machen dann 10 oder 11 Stiche (das ist davon abhängig, ob der Coeur König richtig oder falsch sitzt) und sie haben die Chance auf ein gutes Ergebnis!

In einem Teamturnier möchten sie erst wissen, ob 4 Treffstiche für ihren Kontrakt ausreichen. Das hängt von der Position des Coeur-Königs ab! Ist der Coeur-König bei Ost, dann gelingt der Coeurschnitt und 4 Treffstiche reichen für ihren Kontrakt. Sie spielen dann die Trefffarbe als „Sicherheitsspiel“ für 4 Stiche. Das glückt wenn die Karten 3 – 2 oder 4 – 1 verteilt sind, als fast 100%ige Chance

Gelingt der Schnitt auf Coeur-König nicht, dann dürfen sie bei Treff keinen Stich verlieren (die Gegenspieler haben dann 3 sichere Karostiche) und sie sind darauf angewiesen, dass Treffdame gut sitzt. Sie schneiden dann auf die Dame. Im 2. Stich spielen sie deshalb erst Coeur und schneiden auf den König. Hält die Dame oder der Bube, dann haben sie einen fast 100 %igen Kontrakt, wenn sie danach Treffass spielen und dann ein kleines Treff zur 9.

Missglückt der Schnitt auf Coeur-König, wird Karo zurück gespielt und es bleibt ihnen nichts anderes übrig, als Treffkönig zu spielen und danach auf die Dame zu schneiden. Im Teamturnier haben sie auf diese Art die größte Chance den Kontrakt zu erfüllen!

Hier ein weiteres Spiel:

Nord	P	B 8 5
	C	K 3
	K	A D 10 5
	T	K D B 4

Süd	P	K 10 3
	C	A B 2
	K	8 7 4 3
	T	A 9 5

Süd spielt 3 SA und West spielt Coeur 5 aus.

Was ist nun die richtige Strategie?

Sie zählen 8 sichere Stiche und der 9. kann eventuell durch einen wiederholten Schnitt in Karo gelingen. Wenn der Bube oder der König bei West sind (75% Chance), haben sie schon den 9. Stich mit Chance auf einen 10., wenn West den Buben und den König hat. Eine logische Spielweise in einem Paarturnier. Sie gehen dann down, wenn Ost den Buben und den König zu dritt hat (25 % Chance). In einem Teamturnier brauchen sie das Risiko nicht einzugehen. Sie spielen im 2. Stich ein Pik zum Buben und sobald sie wieder ans Spiel kommen, spielen sie erneut Pik. Das ist eine 100%ige Spielweise, um den 9. Stich zu entwickeln und somit den Kontrakt zu erfüllen. Die Chance auf einen 10. Stich ist damit so gut wie vergeben, aber das ist von untergeordneter Bedeutung.

Und ein letztes Spiel:

Nord	P	B 3
	C	6 5 4
	K	A K D 8 7 4
	T	7 5

Süd	P	A D 7
	C	A B 8 7
	K	6 5
	T	A B 8 2

Sie spielen von Süd 3 SA, West startet mit Pik 5 und der Bube macht den 1. Stich. In einem Paarturnier spielt man die Karos von oben ab, denn die Chance, dass die Karos 3 – 2 verteilt sitzen, ist 68 %. Im Teamturnier wäre das eine Dummheit, denn wenn sie den ersten Karostich ducken erhöhen sie die Chance den Kontrakt zu erfüllen von 68 % auf 96 % (der Unterschied der Prozente resultiert aus der Möglichkeit, dass die Karos 4 – 1 sitzen). Sie verzichten dann wohl auf den Überstich, wenn Karo 3 – 2 verteilt ist, aber das wiegt nicht den Vorteil auf, das Spiel zu erfüllen.

Man könnte noch eine Menge anderer Beispiele anführen, aber dafür ist nicht genug Platz. Der Beitrag sollte nur deutlich machen, was für ein herrlicher Teil des Bridgespiels das Teamturnier ist.

Leider schätzen viele Mitglieder den Wert dieses Teils (noch) nicht, was schade ist. Ich hoffe, dass sich alle etwas mehr damit befassen werden. Diese Ausführungen mögen ein Anstoß dazu sein. Für Fragen oder Anmerkungen bin ich offen.

Ich hoffe, in Zukunft viele Mitglieder am Teamtisch begrüßen zu können.

Lutz Romanski

Teamabrechnungsbogen Bridgeclub Bocholt

für Team: _____

gegen: _____

Dif.	IMPs	Dif.	IMPs	Dif.	IMPs	Dif.	IMPs	Dif.	IMPs
0 - 10	0	170 - 210	5	430 - 490	10	1100 - 1290	15	2250 - 2490	20
20 - 40	1	220 - 260	6	500 - 590	11	1300 - 1490	16	2500 - 2990	21
50 - 80	2	270 - 310	7	600 - 740	12	1500 - 1740	17	3000 - 3490	22
90 - 120	3	320 - 360	8	750 - 890	13	1750 - 1990	18	3500 - 3990	23
130 - 160	4	370 - 420	9	900 - 1090	14	2000 - 2240	19	ab 4000	24

Board Nr.	Kontrakt	Allein-spieler	Aus-spiel	Resultat (+/=-)	Score		Komplementäre		Differenz		IMPs	
					N/S	O/W	N/S	O/W	+	-	+	-
1												
2												
3												
4												
5												
6												
7												
8												
9												
10												
11												
12												
13												
14												
15												
16												

Summe (Bd. 1 - 16): :

17												
18												
19												
20												
21												
22												
23												
24												
25												
26												
27												
28												
29												
30												
31												
32												

Summe (Bd. 17 - 32): :

Summe (Bd. 1 - 32): :

Siegpunkte: :

IMP-Dif.	SP	IMP-Dif.	SP	IMP-Dif.	SP	IMP-Dif.	SP
0 - 3	15 : 15	23 - 28	19 : 11	47 - 52	23 : 7	74 - 82	25 : 3
4 - 10	16 : 14	29 - 34	20 : 10	53 - 58	24 : 6	83 - 91	25 : 2
11 - 16	17 : 13	35 - 40	21 : 9	59 - 65	25 : 5	92 - 100	25 : 1
17 - 22	18 : 12	41 - 46	22 : 8	66 - 73	25 : 4	ab 101	25 : 0

Siegpunkttabelle bis 8 Boards je Kampf

Siegpunkte	Impdifferenz
15 :15	0 - 1
16 :14	2 - 5
17 :13	6 - 8
18 :12	9 -11
19 :11	12 -14
20 :10	15 -17
21 : 9	18 -20
22 : 8	21 -23
23 : 7	24 -26
24 : 6	27 -29
25 : 5	30 -33
25 : 4	34 -37
25 : 3	38 -41
25 : 2	42 -45
25 : 1	46 -50
25 : 0	ab 51

Siegpunkttabelle (bis 8 Boards)