

# Spiel- und Reiztaktiken für Teamkämpfe bzw. bei Paarturnieren mit IMP-Abrechnung im Vergleich zu Paarturnieren mit Matchpunkt-Abrechnung

Die Spiel- und Reiztechniken unterscheiden sich bei Paarturnieren mit Matchpunkt-Abrechnung gegenüber Teamturnieren und Paarturnieren mit IMP-Abrechnung.

Im Folgenden stelle ich die jeweiligen Übersichten vor, beginnend mit Paarturnieren mit Matchpunkt-Abrechnung und im Anschluß die Übersicht für Teamturniere bzw. Paarturniere mit IMP-Abrechnung.

## Paarturnier abgerechnet nach Matchpunkten (MP):

Die Standard-Abrechnungsform für Paarturniere (= die berühmten Prozentangaben in den Ergebnislisten).

Beispiel eines Abrechnungszettels eines Boards (Turnier mit 5 Tischen, Top = 8):

Paarnr. NS	Kontrakt	In %	MP NS	Score NS	Score OW	MP OW	In %	Paarnr. OW
1	5 ♣ N =	37,5%	3	400		5	62,5%	2
3	5 ♣ N =	37,5%	3	400		5	62,5%	4
5	3SA N +1	75%	6	430		2	25%	6
7	5 ♣ N -1	0%	0		50	8	100%	8
9	4 ♠ X O -3	100%	8	500		0	0%	10

Man kann folgende Prinzipien ableiten:

- Ein Stich mehr als bei den anderen Anschriften machen einen großen Unterschied, daher sollte man möglichst Überstiche realisieren, auch auf die Gefahr hin, dass der Kontrakt dadurch gefährdet ist. Die Chance für den Überstich sollte dabei größer als 50% sein.
- SA-Vollspiele sind Unterfarbvollspielen vorzuziehen. Zum einen ist es schwieriger, 11 statt 9 Stiche zu machen und oft werden im SA-Kontrakt dieselben Stichzahlen erreicht.
- Manchmal (relativ selten) ist es deshalb auch besser, 3 SA statt 4 in OF zu spielen, auch wenn ein OF-Fit vorhanden ist. Insbesondere, wenn die Hände gleichmäßig verteilt sind, hat man dieselben Stiche in beiden Kontrakten. Da für SA aber 10 Punkte mehr vergeben werden, kann dies den Unterschied zu den anderen Anschriften machen.
- Wann riskiere ich, auf einen Überstich zu spielen?
  - Wenn nach Ansicht des Dummys ersichtlich ist, dass wir in einem „Saalkontrakt“ sind, muss unbedingt das Risiko auf den Überstich eingegangen werden, denn die anderen werden dies ebenfalls tun.
  - Wenn nach Ansicht des Dummys ersichtlich ist, dass wir ein gerissenes Vollspiel gereizt haben, das wahrscheinlich nur von wenigen gespielt wird, geht man das Risiko eines Überstichs nicht mehr ein und spielt auf Sicherheit und Erfüllen des Kontrakts.

- Wenn nach Ansicht des Dummys ersichtlich ist, dass wir ein Vollspiel nicht erreicht haben, von den Punkten her aber nötig gewesen wäre, so muss man alles tun, um möglichst viele Stiche zu erzielen. Damit hebt man sich wenigstens gegen die Paare ab, die das Vollspiel auch nicht erreicht haben.
- Wenn der Gegner z.B. einen uninspirierten 3 SA-Kontrakt erreicht hat (1 SA – 3 SA), sollte man das Saalausspiel wählen, um nicht gleich im Ausspiel einen Stich herzuschenken, der dann den Unterschied zum Saal macht (d.h. einen „Nuller“ fabrizieren).
- Opfergebote gegen Vollspiele oder Schlemms der Gegner sollten gut überlegt sein:
  - Günstige Gefahrenlage (Weiß gegen Rot)    UND/ODER
  - Verteilungshände, idealerweise mit Doppelfit
- Spielt der Gegner einen Schlemm, so gibt es zwei Verteidigungsstrategien:
  - Passives Ausspiel, um den Sitz von gehaltenen Figuren nicht zu verraten. Trumpf ist oft eine gute Wahl. Das ist häufig die beste Wahl, denn dann muss der Gegner fehlende Figuren selbst finden, um den eventuell fehlenden Stich zu generieren.
  - Gelegentlich ist auch ein aggressives Ausspiel gefragt. Dafür muss man gut auf die Reizung achten, ob z.B. eine lange Farbe zur Stichquelle wird, wenn man passiv ausspielt.
- Bleibt der Gegner nach ungestörter Reizung in einem Teilkontrakt stehen, sollte man versuchen, noch zu intervenieren, um den Gegner ggfs. auf eine höhere Stufe zu treiben, aber Achtung: bei einer solchen Intervention reizt der Spieler immer die Punkte seines Partners mit. Man sollte als Partner solche Interventionen nicht unnötigerweise noch heben!

### Teamkämpfe und Paarturnier abgerechnet nach International Match Points (IMP):

Diese Form der Abrechnung wird bei Teamkämpfen eingesetzt, kann aber auch bei Paarturnieren als alternative Abrechnungsmethode gewählt werden.

Wie werden die IMPs errechnet?

- Es wird die Differenz der erzielten Scores der beiden Parteien berechnet. Diese Differenz wird anhand der IMP-Tabelle (s. Ende des Dokuments) in IMPs umgerechnet.
- Bei Paarturnieren mit IMP-Abrechnung ist das Vorgehen etwas abgewandelt, um die IMPs zu bestimmen. Die Details übernehmen die jeweiligen Auswertungsprogramme.

Beispiel eines Abrechnungszettels bei einem Teamkampf:

Board Nr.	Team Nr.	Kontrakt	IMP NS	Score NS <b>errechnete Differenz</b>	Score OW	IMP OW	Team Nr.
1	1 NS	3 SA N +1		430			2 OW
1	2 NS	3 SA N =		400			1 OW
			<b>1</b>	<b>30</b>			
2	1 NS	4 ♥ N +1		630			2 OW
2	2 NS	4 ♠ X O -3		500			1 OW
			<b>4</b>	<b>130</b>			
3	1 NS	4 ♥ N-1			50		2 OW
3	2 NS	3 ♥ N =		140			1 OW
				<b>-190</b>		<b>5</b>	
4	1 NS	4 ♥ N=		420			2 OW
4	2 NS	3 ♥ N+1		170			1 OW
			<b>6</b>	<b>250</b>			
5	1 NS	4 ♥ N-1			100		2 OW
5	2 NS	3 ♥ N =		140			1 OW
				<b>-240</b>		<b>6</b>	
6		4 ♥ N=		620			2 OW
6		3 ♥ N+1		170			1 OW
			<b>10</b>	<b>450</b>			

Folgende Prinzipien kommen bei Teamabrechnung zur Anwendung:

- **Nicht-Gefahr:** Vollspiele nur bei sicherer Punktzahl ansteuern (es ist kaum mehr zu gewinnen als zu verlieren, siehe Beispiel oben Boards 3+4)
- **In Gefahr:** Knappe Vollspiele sollen gereizt werden (der Gewinn aus dem gewonnenen Vollspiel ist deutlich höher als ein möglicher Verlust, siehe oben Boards 5+6)

- **Teilkontrakte:** Wenn die Punktstärke nicht ausreicht für Vollspiel, wählt man den sichersten Teilkontrakt (den mit der längsten Farbe)
- **Kompetitive Reizung und Balancing:**
  - Bleibt der Gegner in einem Teilkontrakt stehen, so lohnt es hier nicht, nochmal zu intervenieren, wenn man dadurch auf die 3er-Stufe (oder höher) gerät. Die Gefahr von kontrierten Fallern wiegen das Risiko nicht auf. D.h. auch, dass man auf der 2er-Stufe durchaus mitreizen kann.
  - Keine spekulativen Aktionen, die zu unsinnigen Kontrakten führen können (vermeiden von -800 oder noch schlimmeren Anschriften).
  - Solange man auf der 2er-Stufe bleibt, sind Gegenreizungen noch relativ gefahrlos möglich, da ein Strafkontra noch zu gefährlich ist.
- **Kontras:**
  - Teilkontrakte:
    - Kontras sind relativ ungefährlich, wenn dadurch, – falls erfüllt – KEINE Vollspielprämie erzielt wird (z.B. 2 ♥ im Kontra erfüllt ergibt Vollspielprämie, 2 ♣ im Kontra hingegen nicht). Dann kostet dies oft nur 3 IMPs.
    - Ein kontrierter Teilkontrakt kann durchaus lukrativ sein, wenn der Gegner mehrmals fällt. Wenn z.B. ein eigenes Vollspiel nicht sicher ist und der Gegner mitreizt, so kann es lukrativ sein, statt des unsicheren Vollspiels den Gegner im Teilkontrakt zu kontrieren.
  - Vollspiele/Schlemms:
    - Vollspiele und Schlemms zu kontrieren kostet hingegen nicht sehr viel, falls sie trotzdem erfüllt werden. Man verliert dadurch ca. 2-3 IMPs.
- **Opfergebote:** Diese können genauso gereizt werden, man muss aber darauf achten:
  - Es sollte einigermaßen sicher sein, dass man nicht zu oft fällt
  - Wenn sich durch die Reizung ergibt, dass das gebotene Vollspiel eher riskant ist und vielleicht sogar fallen könnte, dann eher auf ein Opfergebot verzichten.
- **Abspielen des Kontrakts:**
  - **Überstiche:** Wenn das Risiko des Spielverlusts besteht, verzichtet man auf Überstiche. Hier spielen Sicherheitsüberlegungen eine große Rolle: Sicherheitsspiele beim Ziehen der Trümpfe, aber auch beim Hochspielen einer Farbe haben große Bedeutung, d.h. z.B. lieber vorzeitig einen Stich freiwillig abgeben (ohne dabei zu fallen natürlich) oder Tief-schnitte spielen.
  - **Ausspiel** bei gegnerischem Kontrakt: keine riskanten / spektakulären Ausspiele, eher die „normalen“ Ausspiele wählen.
  - **Gegenspiel:**

- Normales Gegenspiel. Dem Gegner Überstiche zu schenken ist nicht wichtig, wenn man durch eine Spielweise die Chance hat, den Kontrakt zu schlagen.
- Wenn man den Faller auf Hand hat und am Ausspiel ist, zieht man den Faller ab! Es ist wichtiger, den Kontrakt zu schlagen, als das Risiko einzugehen, auf zwei Faller zu spielen, wenn der Gegner dadurch die Möglichkeit hat, den Kontrakt zu erfüllen.

*Tabelle 1: Die seit 1962 gültige IMP-Tabelle*

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