

Die Anschrift und das Prämiensystem

1. Die Bewertung der einzelnen Stiche

Wie wir wissen, muss sich die stärkere Partei (Figurenpunkte) verpflichten, mehr als die Hälfte der Stiche zu erzielen. Das Ansagen von Stichen beginnt also über der Hälfte (beim 7ten Stich). Dieser wird in der Bridgesprache in die erste Kontraktstufe übersetzt. Der Kontrakt von 1 SA verpflichtet dazu, mindestens sieben Stiche ohne Trumpf zu machen.

Ist das Spiel beendet, gibt es ein sogenanntes Scoreverfahren, um das angesagte Spiel zu berechnen. Hierbei wird jeder Stich über der Hälfte (also ab dem 7ten Stich) bewertet.

Ohne Trumpf (Sans Atout):	40 Punkte für den ersten Stich (über Mitte) und 30 Punkte für jeden weiteren Stich
Bei ♠/♥ als Trumpf:	30 Punkte für jeden Stich (über Mitte)
Bei ♦/♣ als Trumpf:	20 Punkte für jeden Stich (über Mitte)

2. Die Gefahrenlage

Bei einem Spiel kann eine Partei **in Gefahr** oder **nicht in Gefahr** sein. Diese Gefahrenlage ist wichtig für das Prämiensystem. Beim Turnierbridge ist die Gefahrenlage, in den jeweiligen Boards, durch farbige Kennzeichnung der Himmelsrichtungen (Nord, Ost, Süd und West) festgelegt.

Beim Rubber-Bridge, d.h. wenn man zu Hause zu viert spielt, gilt folgendes:

- in der ersten Austeilung ist keiner in Gefahr
- in der zweiten und dritten Austeilung ist die Linie des Teilers nicht in Gefahr und die jeweils andere Linie (der Gegner) ist in Gefahr
- in der vierten Austeilung sind beide Linien in Gefahr

Diese Methode der Gefahrenlagenverteilung nennt sich Chicago.

3. Das Prämiensystem

Für das Prämiensystem ist die Anzahl der angesagten (der gereizten) Stiche entscheidend. Wenn die Summe der angesagten Stiche unter 100 liegt, kommt eine sogenannte **Teilkontraktprämie** von 50 Zusatzpunkten unabhängig von der Gefahrenlage dazu.

Kontrakt: 3♠

Erzielte Stiche: 10

Score : $3 \times 30 + 50 + 30 \rightarrow 170$

Kontrakt: 3♥

Erzielte Stiche: 9

Score : $3 \times 30 + 50 \rightarrow 140$

Wenn die Summe der angesagten Stiche bei oder über 100 liegt, bringt der Kontrakt eine sogenannte **Vollspielprämie** von

- 300 Punkten, wenn die Partei nicht in Gefahr ist.
- 500 Punkten, wenn die Partei in Gefahr ist.

Kontrakt: 4♠ von Süd

Erzielte Stiche: 10

Gefahrenlage: keiner in Gefahr

Score : $4 \times 30 + 300 \rightarrow 420$

Kontrakt: 4♥ von Süd

Erzielte Stiche: 11 Stiche

Gefahrenlage: alle in Gefahr

Score : $4 \times 30 + 500 + 30 \rightarrow 650$

Kontrakt: 3SA von Süd

Erzielte Stiche: 9

Gefahrenlage: N/S in Gefahr

Score : $40 + 2 \times 30 + 500 \rightarrow 600$

Kontrakt: 5♣ von Süd

Erzielte Stiche: 11

Gefahrenlage: O/W in Gefahr

Score : $5 \times 20 + 300 \rightarrow 400$

4. Schlemmprämien

Kontrakte auf der 6er Stufe (12 angesagte Stiche \rightarrow Kleinschlemm) bringen eine zusätzliche Prämie von

- 500 Punkten, wenn die Partei nicht in Gefahr ist.
- 750 Punkten, wenn die Partei in Gefahr ist.

Kontrakte auf der 7er Stufe (13 angesagte Stiche → Großschlemm) bringen eine zusätzliche Prämie von

- 1000 Punkten, wenn die Partei nicht in Gefahr ist.
- 1500 Punkten, wenn die Partei in Gefahr ist.

Kontrakt: 6♠ von Süd

Erzielte Stiche: 12

Gefahrenlage: keiner in Gefahr

Score : $6 \times 30 + 300 + 500 \rightarrow 980$

Kontrakt: 6♣ von Süd

Erzielte Stiche: 12

Gefahrenlage: alle in Gefahr

Score : $6 \times 20 + 500 + 750 \rightarrow 1370$

Anzahl der gemeinsamen F-Punkte oder FV-Punkte	Wie viele Stiche kann ich wahrscheinlich machen	Welche sinnvollen Kontrakte sollten Sie zunächst ansagen
20 - 21 - 22	Sieben	1♣, 1♦, 1♥, 1♠, 1SA
23 - 24	Acht	1♣, 1♦, 1♥, 1♠, 1SA
25 - 26	Neun	1♣, 1♦, 1♥, 1♠, 3SA
27 - 28 - 29	Zehn	3SA, 4♥, 4♠
30 - 31 - 32	Elf	3SA, 4♥, 4♠, (5♣, 5♦)
33 - 34 - 35 - 36	Zwölf	6♣, 6♦, 6♥, 6♠, 6SA
37 - 38 - 39 - 40	Dreizehn	7♣, 7♦, 7♥, 7♠, 7SA

5. Das Berechnen von Fallern

Jeder angesagte Kontrakt kann vom Gegner kontriert werden, wenn er der Meinung ist, dass der Alleinspieler die Anzahl der angesagten Stiche nicht erreichen wird. Dieser wiederum kann, falls er der Meinung ist, dass er seinen Kontrakt auf jeden Fall erfüllen wird, rekontrieren. Bei der Berechnung des Scores ist es nun wichtig, ob der angesagte Kontrakt erfüllt wurde (man hat die Anzahl der angesagten Stiche erreicht oder überschritten), oder ob der angesagte Kontrakt nicht erfüllt wurde (man hat die Anzahl der angesagten Stiche nicht erreicht). Bei nicht erfüllten Kontrakten spricht man von Fallern. Man sagt, der Alleinspieler ist gefallen (1 mal, 2 mal je nachdem, wie viel Stiche er zu wenig gemacht hat). Bei der Berechnung von nicht erfüllten Kontrakten spielt die Gefahrenlage eine entscheidende Rolle und ob der Gegner kontriert hat oder wir rekontriert haben.

Wenn die Partei, die gefallen ist, **nicht in Gefahr** war gilt folgendes:

Normaler Kontrakt:

- 50 Minuspunkte für jeden Faller.

Kontrierter Kontrakt:

- 100 Minuspunkte für den ersten Faller.
- 200 Minuspunkte für den 2. und 3. Faller.
- 300 Minuspunkte für jeden weiteren Faller.

Rekontrierter Kontrakt:

- Das Rekontra verdoppelt die Prämie der erzielten kontrierten Faller.

Wenn die Partei, die gefallen ist, **in Gefahr** war gilt folgendes:

Normaler Kontrakt:

- 100 Minuspunkte für jeden Faller.

Kontrierter Kontrakt:

- 200 Minuspunkte für den ersten Faller
- 300 Minuspunkte für jeden weiteren Faller

Rekontrierter Kontrakt:

- Das Rekontra verdoppelt die Prämie der erzielten kontrierten Faller.

6. Berechnung von kontrierten oder rekontrierten Kontrakten

Bei der Berechnung dieser Kontrakte bleiben die Prämien für Teilspele, Vollspele, Kleinschlemm und Großschlemm unberührt.

Unabhängig davon, ob Teil- oder Vollspiel, Klein- oder Großschlemm, gibt es für kontrierte oder rekontrierte Kontrakte folgende Zusatzprämien:

kontrierter Kontrakt:	50 Punkte (für Beleidigung)
kontrierter und rekontrierter Kontrakt:	100 Punkte (für Beleidigung)

Entscheidend für die Berechnung von kontrierten oder rekontrierten Kontrakten ist die Anzahl der angesagten Stiche. Die Stichpunkte der angesagten Stiche (und nur diese) werden bei einem kontrierten Kontrakt verdoppelt. Die Stichpunkte bei einem kontrierten und rekontrierten Kontrakt werden vervierfacht. Überstiche (wenn man mehr Stiche macht als tatsächlich angesagt) werden gesondert berechnet.

Kontrakt: 3♠ im Kontra von Süd
 Erzielte Stiche: 9
 Gefahrenlage: Nord/Süd in Gefahr
 Score : 3x30x2 für die Stiche (verdoppelt durch das Kontra) + 50 für Beleidigung + 500 für Vollspiel (durch das Kontra) → 730

Kontrakt: 2♠ im Rekontra von Süd
 Erzielte Stiche: 8
 Gefahrenlage: Ost/West in Gefahr
 Score : 2x30x4 für die Stiche (vervierfacht durch das Rekontra) + 100 für Beleidigung + Re-Beleidigung + 300 für Vollspiel (durch das Rekontra) → 640

7. Überstiche

Bei einem unkontrierten Kontrakt bringt jeder Überstich

- in Sans Atout, ♠ oder ♥ 30 Punkte und
- in ♦ oder ♣ 20 Punkte.

War der Kontrakt kontriert, bringt jeder Überstich (ganz gleich ob SA, Ober- oder Unterfarbe)

- 100 Punkte, wenn der Alleinspieler nicht in Gefahr ist und
- 200 Punkte, wenn er in Gefahr ist.

War der Kontrakt rekontriert, verdoppeln sich alle Überstichprämien nochmals.

- Jeder rekontrierte Überstich nicht in Gefahr bringt 200 Punkte und
- jeder rekontrierte Überstich in Gefahr bringt 400 Punkte.

Kontrakt: 2♦ im Kontra von Süd
 Erzielte Stiche: 9
 Gefahrenlage: Nord/Süd in Gefahr
 Score : 2x20x2 für die Stiche (verdoppelt durch das Kontra) + 50 für Beleidigung + 200 für den kontrierten Überstich in Gefahr + 50 für Teilkontrakt (Stichpunkte unter 100) → 380

Kontrakt: 1SA im Rekontra von Nord
 Erzielte Stiche: 8
 Gefahrenlage: Ost/West in Gefahr
 Score : 1x40x4 für die Stiche (vervierfacht durch das Rekontra) + 100 für Beleidigung + Re-Beleidigung + 200 für rekontrierten Überstich nicht in Gefahr + 300 für Vollspiel (Stichpunkte über 100) → 760

Berechnen Sie folgende Ergebnisse:

- | | | | |
|----|--|----|--|
| 1. | Kontrakt: 3 SA
Alleinspieler: Nord
Erzielte Stiche: 10
Gefahrenlage: keiner in Gefahr
Score: | 2. | Kontrakt: 3♥
Alleinspieler: West
Erzielte Stiche: 9
Gefahrenlage: N/S in Gefahr
Score: |
| 3. | Kontrakt: 6♣
Alleinspieler: Nord
Erzielte Stiche: 11
Gefahrenlage: N/S in Gefahr
Score: | 4. | Kontrakt: 5♦
Alleinspieler: West
Erzielte Stiche: 12
Gefahrenlage: O/W in Gefahr
Score: |
| 5. | Kontrakt: 3♥
Alleinspieler: Nord
Erzielte Stiche: 10
Gefahrenlage: N/S in Gefahr
Score: | 6. | Kontrakt: 3♠ im Kontra
Alleinspieler: West
Erzielte Stiche: 8
Gefahrenlage: N/S in Gefahr
Score: |

Lösungen der Übungsaufgaben:

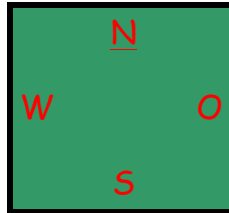
- | | | | | | |
|----|-----|----|-----|----|-------|
| 1. | 430 | 2. | 140 | 3. | - 100 |
| 4. | 620 | 5. | 170 | 6. | - 100 |

Übungen für nutzlose Bietstufen

Nr.: 13 B ♠ D 9 6 5
 Teiler: Nord ♥ A 6 4
 Gefahr: Alle ♦ D 5 3
 ♣ D 5 4

Nord sagt: „Ich passe“. Ost sagt: „Ich passe“.
 Süd sagt: „Ich eröffne“. Nord übergibt 4-3-3-3 mit 10 F-Punkten. Süd ermittelt einen Fit in ♠ und berechnet 3 V-Punkte. N/S haben 31 FV-Punkte.

♠ B 8
 ♥ D B 10 8 7
 ♦ K 10 4
 ♣ 10 8 6



♠ 7 4
 ♥ K 5 3
 ♦ B 9 7 6
 ♣ B 9 7 2

Süd könnte nach der Entscheidungstabelle 11 Stiche ansagen. Mit ♠ als Trumpf wird bereits bei 10 angesagten Stichen die Prämie für Vollspiel vergeben.

♠ A K 10 3 2
 ♥ 9 2
 ♦ A 8 2
 ♣ A K 3

Endkontrakt: 4♠ !
 Alleinspieler: Süd
 Ausspiel: ♥ Dame

1. Schritt: Wie viele potentielle Verlierer haben Sie?
2. Schritt: Wie können Sie Ihre potentiellen Verlierer vermeiden?
3. Schritt: In welcher Reihenfolge müssen Sie spielen?
4. Schritt: Wie hoch ist der Score bei 11 erzielten Stichen?

Die Antworten auf diese Fragen finden Sie am Anfang der nächsten Seite.

Schritt 1: Sie haben 0 Verlierer in ♠, 1 Verlierer in ♥, 2 Verlierer in ♦ und 0 Verlierer in ♣.

Schritt 2: Wenn der ♦-König günstig platziert auf West sitzt, können Sie einen Verlierer in ♦ vermeiden. Spielen Sie ein kleines ♦ von Süd in Richtung Nord und setzen Sie am Tisch die ♦-Dame, falls West klein bleibt. Sie haben eine 50% Chance einen Verlierer in ♦ zu vermeiden. Dieses Spieltechnik nennt sich Expass.

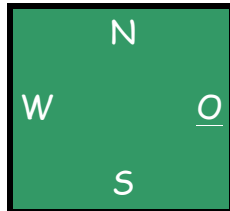
Schritt 3: Gewinnen Sie das Ausspiel mit dem ♥-As. Entfernen Sie die Trümpfe des Gegners und verfahren Sie wie in Schritt 2 beschrieben. Der ♦-Expass gelingt. Es wäre aber dennoch ein unnötiges Risiko gewesen 11 Stiche anzusagen. Ist der ♦-König bei Ost platziert, würden Sie einmal fallen.

Schritt 4: Der Score für 4♠ plus 1 in Gefahr ist 650.

Nr.: 14 B ♠ 10 7 3
 Teiler: Ost ♥ D 10 7
 Gefahr: Keiner ♦ K 9 6 5 3
 ♣ 7 4

Ost sagt: „Ich eröffne“. West übergibt 4-3-3-3 mit 11 F-Punkten. Ost ermittelt nur einen 8 Karten Fit in ♣ und wählt SA. O/W haben 27 F-Punkte.

♠ A D 8 6
 ♥ B 5 2
 ♦ D 8 2
 ♣ D 10 3



♠ K B 5
 ♥ A 9 3
 ♦ A 10
 ♣ K B 9 8 5

Ost könnte laut Entscheidungstabelle 10 Stiche ansagen. Die Vollspielprämie gibt es aber bereits für 3SA (9 Stiche).

♠ 9 4 2
 ♥ K 8 6 4
 ♦ B 7 4
 ♣ A 6 2

Endkontrakt: 3SA
 Alleinspieler: Ost
 Ausspiel: ♥ 4

1. Wie viele sichere Stiche haben Sie?
2. In welchen Farben können weitere Stiche entwickelt werden?
3. Welche Karte sollte Nord im ersten Stich einsetzen?
4. Wie hoch ist der Score bei 9 erzielten Stichen?

Die Antworten auf diese Fragen finden Sie am Anfang der nächsten Seite.

Antworten

zur Frage 1.: 6, zur Frage 2.: ♣, zur Frage 3.: ♥ 10, zur Frage 4.: 400.

Setzt der Alleinspieler im ersten Stich vom Dummy eine kleine Karte ein (was er tun sollte), muss Nord seine zweithöchste ♥-Karte einsetzen. Der Alleinspieler gewinnt den ersten Stich mit dem ♥-As. Kommt Süd später mit dem ♣-As zu Stich, muss er mit einer kleinen ♥-Karte zur Dame des Partners fortsetzen, um die Farbe nicht zu blockieren. N/S bekommen 3 ♥-Stiche und das ♣-As.

Die Reizung als Wettbewerb

Wie hoch sollte man in dieser Auktion reizen?

Beide sollten mindestens den Kontrakt ausreizen, den sie der Entscheidungstabelle nach erfüllen können.

Kann es klug sein über die Entscheidungstabelle hinaus zu reizen?

Das kann es! Man muss dabei jedoch sehr vorsichtig sein. Wenn man sich die Anschriften, die erfüllte Kontrakte zählen, genauer ansieht und mit den Punkten vergleicht, die Faller zählen, fällt auf, dass Faller relativ wenig zählen, verglichen mit den Punkten, die ein erfüllter Kontrakt einbringen würde. Man kann daher versuchen, den Score des Gegners mit eigenen Fallern zu minimieren. Man spricht dabei auch von einem sogenannten „Opfergebot“. Die Überlegung, die hinter dem Opfergebot steckt, lässt sich am einfachsten durch ein Beispiel verdeutlichen:

Es ist keine Seite in Gefahr, und Sie haben 20 gemeinsame Figurenpunkte mit einem ♣ Fit (welcher 3 Sonderpunkte bringt). Ihr erstes Gebot war 1♣, worauf der Gegenreizer Sie mit 1♠ überbot. Sie haben 2♣ gereizt, über die der Gegner 2♠ geboten hat. Normalerweise müssten Sie jetzt passen, denn Sie haben nicht mehr genügend Punkte, um einen Kontrakt auf der 3er Stufe spielen zu können, d.h. man müsste den Gegner 2♠ spielen lassen, die er höchstwahrscheinlich erfüllen wird, was 110 Punkte für ihn zählt.

Wenn man allerdings 3♣ über diese 2♠ bietet, weiß man zwar, dass dieser Kontrakt fallen wird. Der Faller bringt dem Gegner aber nur 50 Punkte ein, womit man der eigenen Seite 60 Punkte gespart hätte. Selbst in Gefahr (da kostet der Faller 100) hätte man einen Gewinn von 10 Punkten erzielt.

Opfergebote können sehr sinnvoll sein, aber man darf es damit nicht übertreiben. Der Gegner hat ein gutes Mittel, um sich gegen allzu hemmungslose Opfergebote zu wehren, nämlich: **KONTRA!**

Wenn man denkt, dass der Gegner seinen gebotenen Kontrakt nicht erfüllen kann, so hat man das Recht Kontra zu sagen, d.h. wenn der Gegner fällt, zählen kontriierte Faller wesentlich mehr als ohne Kontra. Andererseits zählen erfüllte kontriierte Kontrakte auch einiges mehr als ohne Kontra.

Zusammenfassung der Gegenreizung

Die nichteröffnende Partei kann ebenfalls in die Reizung eingreifen. Der links vom Eröffner sitzende Gegner wird zum Gegenreizer und kann den Kontrakt des Eröffners überbieten, der diesen seinerseits überbieten kann, wenn er möchte.

Man muss beim Überbieten aber immer höher gehen als der zuletzt gebotene Kontrakt. Das tut man, indem man eine ranghöhere Farbe auf der gleichen Stufe bietet. Will man in einer rangniedrigeren Farbe mithalten, muss man eine höhere Kontraktstufe wählen. (Reihenfolge: SA - ♠ - ♥ - ♦ - ♣)

Man sollte immer mindestens so hoch mitreizen, wie die Entscheidungstabelle es vorsieht.

Es ist durchaus sinnvoll eine oder mehrere Bietstufen zu überreizen, wenn die eigenen Faller weniger kosten, als der mögliche Kontrakt des Gegners.

Allzu unvorsichtigen Opfergeboten kann man aber einen Riegel verschieben, indem man den gegnerischen Kontrakt **kontriiert**. Faller des Gegners zählen dann mehr. Lassen Sie den Gegner nie einen Opferkontrakt unkontriiert spielen.

Regeln für das Überbieten der Entscheidungstabelle

Welche Regeln gelten beim Überbieten der Entscheidungstabelle im Teilkontraktbereich und wann dürfen diese Risiken eingegangen werden?

- **kleines Risiko** (1 Punkt von der erforderlichen Grenze der Entscheidungstabelle entfernt) → erlaubt bei **jeder Gefahrenlage**
- **mittleres Risiko** (2 Punkte entfernt) → nur **nicht in Gefahr** erlaubt
- **großes Risiko** (3 oder mehr Punkte entfernt) → für Anfänger **tabu**

Welche Voraussetzungen müssen für das Ansagen eines Opferkontraktes auf Vollspielstufe oder höher erfüllt sein?

- Es muss mindestens ein **9 Karten Fit** vorhanden sein.
- In **Gefahr** gegen **Nichtgefahr** darf man maximal **2 FV-Punkte** von der erforderlichen Grenze der Entscheidungstabelle entfernt sein.
- Bei **gleicher Gefahrenlage** darf man maximal **5 FV-Punkte** von der erforderlichen Grenze der Entscheidungstabelle entfernt sein.
- In **Nichtgefahr** gegen **Gefahr** darf man maximal **7 FV-Punkte** von der erforderlichen Grenze der Entscheidungstabelle entfernt sein.