

Bridge ist Bridge, mehr oder weniger. Es gibt aber ein paar Situationen, in denen sich ein Paarturnier anders spielt als ein Teamkampf. Um die vielleicht wichtigsten dieser Situationen geht es in diesem Aufsatz. In allen Fällen begründet sich der Unterschied in der Art der **Abrechnung**, die ich also vorweg erklären muss.

Wenn zum Beispiel in einem Board eines Paarturniers alle Gegner auf NS 2♠+1 spielen, ich spiele aber 2♠+2, dann habe ich einen Top, meine direkten Gegner eine Null und alle anderen bekommen mehr oder weniger einen Durchschnittsscore. Wenn ich ausreizen und 4♠ erfüllen würde, bekäme ich denselben Top, das macht überhaupt keinen Unterschied.

Dies ist beim Teamspiel anders. Wenn ich 2♠+2 spiele, während unsere Gegner am anderen Tisch 2♠+1 spielen, dann habe ich 30 Punkte erwirtschaftet und bekomme dafür gemäß der untenstehenden Tabelle 1 IMP (Internationaler Match Point). Hätte ich dagegen 4♠ ausgereizt erfüllt, dann wären das für 420 oder 620 Punkte gegenüber 140 der Gegner ein Überschuss von 280 bzw. 480 Punkten oder umgerechnet 7 bzw. 10 IMPs, also ein Vielfaches!

Ein paar weitere Beispiele:

- ◆ Falle ich in Gefahr einmal in 4♠, während die Gegner 3♠ erfüllen, dann verlieren wir für 240 Punkte Differenz 6 IMPs.
- ◆ Wenn ich 6♠ für 1430 erfülle, während die Gegner einmal für 100 fallen, dann bekomme ich für die Differenz 17 IMPs!
- ◆ Wenn der Saal 2SA bietet und für 120 Punkte erfüllt, ich aber spiele Pik, dann bekomme ich für 2♠+1 mit 140 Punkten einen Top, für 2♠= mit 110 aber eine Null. Im Teamspiel bekomme ich für die 20 Punkte Differenz in 2♠+1 gerade noch 1 IMP, die 10 Punkte Differenz für 2♠= sind ohne jeden Wert!

Hier zeigt sich ein wichtiger Unterschied zwischen Paarturnier und Teamkampf: **Während beim Paarturnier jedes Board gleich wichtig ist, gibt es im Teamkampf wichtigere Spiele und weniger wichtige Spiele.** Teilspele sind tendenziell weniger wichtig. Vollspiele sind wichtig, Schlemms noch mehr. Soweit es beim Vollspiel aber nur um Überstiche geht, sind diese fast belanglos. Man muss also bei den großen Spielen besonders aufpassen, kann dafür bei kleinen Spielen etwas entspannen.

Eine Konsequenz ergibt sich **für das Abspiel**: Wenn man im Vollspiel (Schlemm) spielt, sollte man das Spiel unbedingt erfüllen. Wenn ich 80 % Chancen auf einen Überstich habe, aber im Nichterfolgsfall den Kontrakt verspiele, dann spiele ich im Paarturnier auf den Überstich. Im Teamspiel ist das immer noch zu riskant! Hier spiele ich ein **Sicherheitsspiel, um den Kontrakt auf jeden Fall zu erfüllen**.

Wichtige Konsequenzen ergibt sich auch für das Kontra: Im Paarturnier muss man manchmal **kritische Kontrakte kontrieren**. Wenn ich 3♥ erfüllen kann für 140 und die Gegner bieten 3♠, dann muss ich das kontrieren, weil mir 100 Punkte für 1 oder 2 unkontriierte Faller nichts nützen, dafür bekomme ich eine **Null**. Für 200 Punkte aus kontriierten Fallern bekomme ich dagegen einen **Top**.

Im Teamspiel machen 40 Punkte Differenz nur 1 IMP aus, das ist nicht wichtig. Wichtig ist aber: 3♠= in Gefahr zählt 140, **3♠X= ist ein Vollspiel** und zählt 730, die Differenz zählt **11 IMPs!** Das sollte man sich nicht leisten. Daraus folgt: **Man kontriiert Teilspele ab 2♥ nur dann, wenn man sicher ist, dass sie fallen!**

Wenn sie aber mehrfach fallen, wird ein Kontra wieder sehr wichtig, um vorlaute Gegner zu bestrafen. Anders herum: Man sollte sich gut überlegen, sich in eine Reizung einzumischen, wenn die Gegner die Punktmehrheit haben, gerade wenn es ihnen nicht für ein Vollspiel reicht. Da will man definitiv **nicht mit -800 für drei oder vier kontriierte Faller erwischt werden**. Das kostet dann nämlich 12 IMPs, die schwer wieder aufzuholen sind.

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