

Ist es eigentlich wahr, dass man in Gefahr vorsichtiger dabei sein sollte, das **Vollspiel anzusagen**? In der Tat hat man ja mehr zu verlieren. Man hat aber auch mehr zu gewinnen. Die genaue Antwort hängt davon ab, ob man im Paarturnier (Matchpoints) oder im Team (IMPs) spielt.

Sehen wir uns das zunächst im Paarturnier an. Wir vergleichen zwei Spiele, bei denen wir nicht sicher sind, ob wir ein Vollspiel in Oberfarbe ansagen sollen. Wir gehen der Einfachheit davon aus, dass man immer 9 Stiche macht, aber mit einer Wahrscheinlichkeit von 50 % einen zehnten Stich. Weiter machen wir uns die Sache einfach, indem wir davon ausgehen, dass alle im Saal im Teilspiel bleiben, nur wir reizen das Vollspiel aus. Was passiert dann? Wir bekommen für das eine Board einen Top und für das andere eine Null. Alle anderen im Saal schreiben nahezu Durchschnitt, aber im Endeffekt bekommen alle, wir und die anderen, ein Ergebnis von genau 50 %. Es gibt also keinen Vorteil und keinen Nachteil. In anderen Worten: **Im Paarturnier reizt man ein Vollspiel aus, wenn die Wahrscheinlichkeit, es zu erfüllen, mindestens 50 % beträgt.** In den üblichen Systemen, die einem sagen, dass man mit 26 oder 27 Punkten (je nach Zählweise) ein Vollspiel ansagen soll, ist das so eingerechnet.

Im Teamspiel geht die Rechnung anders. Wir vergleichen uns hier mit den Gegnern am anderen Tisch, gegen die unsere Komplementäre spielen. Dort hat man zwei Teilspiele, für die die Gegner 140 bzw. 170 Punkte scoren. An unserem Tisch scoren wir in Gefahr -100 bzw. +620 Punkte. Die Differenzen von -240 und +450 werden umgerechnet im IMPs, das macht -6 bzw. +10. (Das ist für den Fall 4 in Oberfarbe gerechnet, das Ergebnis ist aber für die anderen Vollspiele exakt dasselbe). Wir erwirtschaften also insgesamt einen Vorteil von +4 IMPs, immerhin. Es gehört nicht viel dazu, festzustellen, dass man mit einer Erfolgchance unterhalb von 50 % immer noch ein Plus schreiben kann. Wo ist die Grenze? Die Grenze ist da, wo man 6/16 Chance hat zu erfüllen und 10/16 Wahrscheinlichkeit, zu fallen. **Man reizt also im Teamspiel in Gefahr ein Vollspiel aus, wenn man eine Erfolgchance von 37,5 % hat.**

Es gibt eine Regel, die besagt, dass sich für jeden Figurenpunkt mehr oder weniger die Erfolgchance eines Kontrakts um etwa 10 % ändert. **Im Teamspiel in Gefahr reizt man also ein Vollspiel mit einem satten Punkt weniger aus.**

Nur sollte man darauf achten, dass sich nicht beide Spieler einen Punkt hinzuzählen. Welcher die Spieler darf das tun? Nehmen wir als Beispiel eine 1SA-Eröffnung mit 15 – 17 Punkten. Der Partner würde im Paarturnier mit 9 Punkten einladen, der Eröffner mit 15 Punkten ablehnen und ab 16 Punkten annehmen. Wenn der Eröffner nun um einen Punkt leichter die Einladung annimmt, müsste er jede Einladung annehmen. Offensichtlich ist das Unfug, es widerspricht dem Sinn einer Einladung. Den Zusatzpunkt muss sich also der Partner geben bei der Überlegung, ob er eine Einladung **aussprechen** soll. Er spricht jetzt eine Einladung mit 8 statt 9 Punkten aus.

In **Nichtgefahr** haben wir weniger zu verlieren, aber leider auch deutlich weniger zu gewinnen. Der Vorteil schrumpft hier auf 1 IMP zusammen, nämlich +6 gegen -5. Wir reizen jetzt ein Vollspiel aus, wenn wir eine Erfolgchance von 45 % haben. Das reicht leider nicht für einen vollen Figurenpunkt. Wir würden jetzt aber in Zweifelsfällen eine Hand aufwerten, die wir im Paarturnier abgewertet hätten.

Wenn das für ein Vollspiel gilt, gilt es sicher auch für den **Schlemm**? Nein, das ist gar nicht sicher. Beim Kleinschlemm geht der Vorteil wieder verloren. **Man reizt einen Kleinschlemm auch im Teamspiel mit 50 % aus**, nur in Unterfarbe darf man sich 2 % hinzugeben.

Im Großschlemm sollte man sogar besonders sicher gehen. Man braucht eine Erfolgchance von mehr als 55 – 57 %, also etwa einen **halben Punkt mehr**. Das liegt daran, dass man im Misserfallsfall nicht nur den Vollspielbonus, sondern auch den Kleinschlemmbonus verliert.