

Wir spielen im Team: Was ist zu beachten ?

MERKE: Team-Matches werden manchmal durch geniale Spielzüge gewonnen - aber viel öfter durch mangelnden Team-Spirit verloren !!

In diesem Kapitel werden sowohl das Verhalten inkl. Ethik und Etikette untersucht und Ratschläge dazu abgegeben als auch einfache bis mittlere Techniken beschrieben und nicht zuletzt über den eigenen Kräfte-Haushalt - und Folgen eines "Raubbaus" - geschrieben.

Die Beiträge der linken Spalte erklären und schulen diese Themen - rechts sind konkrete Aufgaben und Tests - quasi "Prüfungen" - zu den links erklärten Themen aufgelistet

TEAM: VERHALTEN & TECHNIK

Vorbemerkung:

*1/3 des Erfolges beruht auf dem **Team-Verhalten**,
1/3 auf der Beachtung der **Unterschiede** zum Paar-
Turnier und nur 1/3 auf dem spielerischen **Niveau** !*

INHALT:

1. Das Team / Verhalten im Team
 2. Der Team-Match / Vorbereitung
 3. Die Regeln / Ethik / Fair Play
 4. Reveil / Soll ich etwas unternehmen
 5. Vollspiel-Einladung / "Game Try"-Typen
 6. Anzahl Top-Stiche / Anzahl Verlierer
 7. Impass, Expass & Co. / Kombinationen
 8. Der Ueberstich / Mathematik
 9. Die Zeit / Oekonomie im Team-Match
-

TEAM: AUFGABEN & TESTS

Vorbemerkung:

*Erarbeite **zuerst** Deine Lösungen - schriftlich - und
konsultiere **erst anschiessend** das Dokument mit
den Lösungen resp. Empfehlungen (siehe ganz unten)*

INHALT:

1. Wie verhalte ich mich, wenn ... passiert
 2. Meine Konventions-Karte & Notizen dazu
 3. Falsche Auskunft: Sie spielen / Wir spielen
 4. Meine drei Ueberlegungen im Reveil
 5. Vollspiel: Mathematik / Hilfen (HP & Loser)
 6. Tests zu korrekten Zählungen / Spielpläne
 7. Wie erhöhe ich meine Erfüllungs-Chance?
 8. Riskanter Angriff oder Sicherheits-Spiel
 9. Unerfüllbarer Kontrakt: 1, 2 oder 3 Faller
-

1a) Das Team

- Ein Team besteht aus idealerweise aus **drei eingespielten Paaren** - plus ggf. ein universell einsetzbarer Ersatzspieler, der nicht beleidigt ist, wenn er nur selten zum Einsatz kommt ...
- Wenn nur 5 Spieler zur Verfügung stehen, muss **JEDER zwingend** mit 2-3 Partnern spielen können! *Kontrollfrage: Weshalb?*

1b) Das Verhalten

- Ich diskutiere **NIE** mit Aussenstehenden über Mitglieder meines Teams
- Ich stelle **NIE** meinen Partner bloss, weder im Match noch im "Post mortem" unter Team-Kollegen
- Lobe den Partner, wenn er gut spielte; weise aber auf Fehler, die er selbst nicht bemerkte, erst **NACH** einer Sitzung hin

2a) Team-Match versus Paarturnier

- Im Team hat **DAS ERFÜLLEN DES KONTRAKTES** absoluten **VORRANG** => vgl. dazu Punkt 8
- Wenn man den Gegner im **Teil-Kontrakt KONTRIERT**, müssen **MINDESTENS 2-3 FALLER** in Reichweite liegen
- Wenn uns der Gegner ein **sehr sicheres Vollspiel** wegnimmt, z.B. mit 4P auf 4H, ist **KONTRA** resp. **5H mit Super-Fit** (oder gar 4SA) praktisch obligatorisch

2b) Vorbereitungen zum Team-Match

- Ich studiere die Konventionskarte inkl. Zusatznotizen **VOR** der Ankunft gründlich => *offene Fragen halte ich schriftlich fest*
- Ich komme rechtzeitig, d.h. mind. 15 Min. vor Match-Beginn, ins Spiellokal
- Unmittelbar **vor** dem Match - oder gar **während** dem Match - **GIBT ES KEINE SYSTEM-ÄNDERUNGEN !!**
=> *Aenderungen müssen erst formuliert, dann diskutiert und schliesslich noch ausgiebig geübt werden ...*

1. Das Verhalten im Match

Wie reagiere ich, wenn:

- a) ich einen Fehler machte
- b) mein Partner einen Fehler machte
- c) mein Partner den Stich verdreht ablegt
- d) der Gegner einen Stich verdreht ablegt
- e) ich nicht mehr weiss, ob ich am Spiel bin
- f) wenn mein Partner nicht Farbe bedient
- g) wenn ich etwas abwesend war und lange nachdachte, ohne einen Grund zu haben
- h) ich als Dummy einen Revoke bemerke
- i) der Gegner "claimt" und ich nicht damit einverstanden bin
- j) Die Längenmarke von Gegner und Partner nicht übereinstimmen, wem glaube ich

2. Meine Konventionskarte (KK)

- Verwende eine standardisierte Version
- Fülle **ALLE** Bereiche sorgfältig aus, ggf. müssen diverse Situationen mit **ALLEN** Partnern besprochen und geklärt werden
- **HALTE DICH IN ALLEN SITUATIONEN AN DIE FIXIERTEN VEREIBARUNGEN**
=> **Vertrauen in den Partner ist alles**

Meine Zusatznotizen zur KK

Der Platz auf der KK reicht niemals für alle Eventualitäten, deshalb braucht es für einige Eröffnungen und die meisten Fortsetzungen weitere detaillierte Angaben, z.B.

- a) Ist eine 1T- resp. 1K-Eröffnung mit 3er-Länge und nur 11 resp. 12 HP "erlaubt"
 - b) Spielen wir "Inverted Minor"; falls JA: **auch** nach Kontra oder Farb-Intervention?
 - c) Spielen wir "Bergen-Raises"; falls JA: **auch** nach Kontra resp. Farb-Intervention?
 - d) Der Partner hat 1SA eröffnet, der Gegner kontriert: **Aendert** dies unser Lizit?
 - e) Der Partner hat 1SA eröffnet, der Gegner 2x interveniert: **Wie geht es weiter?**
 - f) Der Partner hat eine Farbe geboten, aber die Gegner spielen den Kontrakt: Haben wir dafür **spezielle Ausspiele? Welche?**
-

3a) Die Regeln

In §1-§93 sind die Turnier-Bridge-Regeln in deutscher Sprache festgehalten

Hinweis: "Der Kleine Turnierleiter" des Deutschen Verbandes ist exzellent !

=> dort findest Du auch die Regeln §1-§93

ACHTUNG: Wenn ein TL anwesend ist, soll er bei Regelverstößen JEDER ART gerufen werden, **auch** wenn man "Bescheid weiss" !

3b) Die Ethik

Bridge-Spieler sollen sich in allen Lagen ethisch verhalten, dazu gehören u.a.

- Begrüsse die Gegner, stelle Dich vor
- Man spricht nicht mehr über alte Hände, wenn sich neue Gegner hinsetzen
- Es ist weder statthaft, den Gegner beim Spiel zu fixieren noch Aeusserungen und Gesten des Partners zur Kenntnis zu nehmen oder gar zu interpretieren !!

3c) Die Fairness

- Man schaut nicht hin, wenn dem Gegner eine Karte runterfällt
- Man vermeidet sowohl alle hämischen Kommentare - aber auch übertriebenes Lob an den Partner, wenn der Gegner schlecht spielte
- Man gratuliert den Gegnern zum Sieg

*Hausaufgabe: Folge mal dem **Link** bei 3a) in Spalte links und mach Dich ein bisschen vertraut mit den Regeln und konkreten Fällen ...*

Vor allem bei nicht eingespielten Partnern wird oft eine **Alert-Auskunft FALSCH** abgegeben

Frage 3a: Was tust Du, wenn unsere Seite den Kontrakt spielt? Wann tust Du das?

Frage 3b: Was tust Du, wenn die Gegenseite den Kontrakt spielt? Wann?

Noch ein Dauerbrenner betr. **Markierung:**

Frage 3c: Du informierst Dich beim Gegner betr. Bedeutung von Markierung & Abwurf, und der Gegner antwortet: **"Wir haben nichts abgemacht"** Was hast Du für Rechte?

Thema "Da haben wir noch mal Glück gehabt"

Frage 3d: Du bemerkst, dass Dein Partner oder Du selbst einen Revoke begangen hast, der Gegner bemerkte es nicht; was tust Du nun?

**MOTTO: Wir wollen SPASS HABEN
Wir spielen STETS FAIR
Wir möchten GEWINNEN
Wir verlieren MIT WÜRDE**

4. Reveil - soll ich etwas unternehmen?

Im Paarturnier geht man sehr grosszügig mit der Reveil-Situation um; nicht wenige Paare lassen den Gegner grundsätzlich nicht in 2x spielen ...

Im **Artikel "Reveil-Gebote"** findest Du ausführliche Informationen zum Thema.

Im TEAM ist Vieles "ein bisschen anders":

- Da Kontra auf 2H resp. 2P sehr gefährlich ist - Erfüllung = Vollspiel !! - wird öfter mal etwas "frech" mit 2M interveniert
 - Aus dem gleichen Grund ist Kontra auf 2T resp. 2K mit Toleranz in beiden Oberfarben häufig möglich, vor allem nicht in Gefahr
 - Dagegen ist ein Reveil-Kontra auf 2H resp. 2P SEHR gefährlich: man könnte nicht nur den Partner sondern auch die Gegner "aufwecken" und plötzlich landen sie in einem guten Vollspiel, das sie OHNE REVEIL-X NIE ANGESAGT HÄTTEN !
 - Reveil-Kontra gegen 1SA macht auch nur dann Sinn, wenn die Gegner ROT UND IM MISFIT sind und wir 20+ HP halten
-

4.1) Mein Partner befindet sich im Reveil

Er macht nun ein Gebot "wie im Gedicht":

Bridgers Schlafliedchen / JH

*Uns're Gegner stoppten tief -
Gut dass mein Partner nicht schlief,
Kein Pass! Er hat lizitiert,
Was hat er uns offeriert:*

- a) Hat Farbe er genannt,
was hält er wohl in der Hand?
- b) Legt er Zwei-Sans-Atout -
was zeigt er nun, was meinst Du?
- c) Und wenn er gar kontriert -
was wird uns da präsentiert?

Versuch mal, die Antworten zu finden!

4.2) Nun bist Du in der Reveil-Situation

- d) Welche DREI FRAGEN stellst Du Dir?
 - e) Falls Du nun ein Gebot abgibst, welches
 - mit Einfärber
 - mit Zweifärber
 - mit Dreifärber
 - mit Vierfärber
-

5. Vollspiel-Einladung / HP & Loser

Im Team-Turnier werden Manchen viel öfter angestrebt als im Paar-Turnier, da lukrative Prämien locken.

Meistens geht es um **Oberfarbenspiele**, z.B. nach dem Lizit 1H - 2H - "**Game-Try**" oder auch etwa 1K - 1H - 2H - "**Game-Try**"

Es gibt verschiedene Game-Try-**Varianten**, in obigen Beispielen z.B.

- a) 3H => diese Variante ist etwas veraltet
 - b) 2P/3T/3K => zeigt je nach Vereinbarung entweder **Länge** ODER **Kürze** ODER fragt nach **Hilfe** in dieser Farbe (xxx)
 - c) 2SA fragt je nach Vereinbarung nach **HP's** ODER **Trumpf-Qualität**
- => sprich Dich mit dem Partner ab!

Für ein **Vollspiel** genügen 8+ Trümpfe und **25-26 HP** inkl. möglichen Zusatzpunkten ODER 9+ Trümpfe und **maximal 14 Loser**

Versuche nun die Fragen in der rechten Spalte zu beantworten, die mathematischen Grundlagen werden in der Lösung erklärt

5. Vollspiel-Einladung / Mathematik

a) Ausgangslage:

Wir haben einen guten Oberfarbenfit

b) GAME_TRY:

Der Partner lädt uns zum Vollspiel ein

c) Die Statistik besagt:

Von 10 Game-Versuchen:

- fällt EINER zweimal
 - fällt EINER einmal
 - wird EINER mit Ueberstich erfüllt
 - werden SIEBEN je nach %-Chance erfüllt
- => z.B. werden mit einer 60%-Chance:
- 5 x exakt erfüllt
 - 1 x mit Ueberstich erfüllt
 - 3 x gibt es einen Faller
 - 1 x gibt es zwei Faller

Frage-1: Soll man im Team eine Einladung annehmen, wenn eine Chance von 60% besteht: a) Grün? b) Rot?

Frage-2: Spielt Gegner grün/rot eine Rolle?

Frage-3: Wie viele Punkte addierst Du im Fit für Void, Single resp. Double?

Frage-4: Anzahl Loser: Gleich viel (??) für a) **ABx** b) **Axx**, c) **KDx**, d) **Kxx** e) **Dxx**

6. Anzahl Topstiche / Anzahl Verlierer

Das Lizit ist beendet, der Gegner hat schon ausgespielt und der Dummy liegt auf dem dem Tisch: MACH NUN DEN SPIELPLAN !

Im **SA-Kontrakt** zählst Du die **Topstiche**, d.h. diejenigen Stiche, die OHNE WEITERE VORBEREITUNG direkt gewonnen werden, z.B. im 3SA-Kontrakt haben die Hände **Axx 9xxx DBx B10x** (Dummy) und **Kxx KDx8 K10 ADxx** (Handspieler) nach einem Pik-Ausspiel **3 Topstiche**, aber nach jedem anderen Angriff **4+ Topstiche**, da sofort mindestens ein Stich etabliert wird. Die **fehlenden Stiche** müssen somit durch Hochspielen von langen Farben erzielt werden

Im **Farb-Kontrakt** bestimmst Du zuerst die Basis-Hand (die Hand mit den längeren resp. besseren Trümpfen), dann zählst Du - in der Basishand! - **die möglichen Verlierer**. z.B. im **4H-Kontrakt** mit den Händen **Axx 9xxx DBx B10x** (Dummy) und **Kxx KD8x K10 ADxx** (Handspieler) ist Süd die Basis-Hand und zählt **5 Verlierer**, nämlich Pik: 1, Herz: 3 (!), Karo: 1, und Treff: 1 **Verlierer** können **eliminiert** werden durch **Schnapper**, **Abwurf**, gelungene **Impässe**, freundliche **Karten-Verteilung**, **Endplay** oder einen **Squeeze**. z.B. 1 Pik auf hohe Karo abwerfen, Impass in Treff, Doppel-Impass in Pik auf B10(x) oder freundlich platziertes Trumpf-Ass.

6. Tests zu Zählungen & Spielplänen

Unten eine von mir konstruierte **Universal-Hand** mit "einem Sack voller Fragen":

<i>Nord</i>	
DB8	
AK9	
K654	
A54	
<i>West</i>	<i>Ost</i>
7654	102
DB87	6432
---	A1082
K9832	B76
<i>Süd</i>	
AK93	
105	
DB973	
D10	

Fragen:

1. Nord eröffnet 1SA, es resultieren Kontrakte **3SA, 4P & 6K**: Wie ging jeweils das Lizit ?
 2. **Wie viele Loser** haben die 4 Hände ?
 3. **Welches ist Basis-Hand** in 4P resp. 6K ?
 4. **Wie viele HP's** zählst Du in 4P resp. 6K ?
 5. **Wie viele Verlierer** hat die Basis-Hand (vgl. Frage 3) im 4P- resp. 6K-Kontrakt ?
 6. **Wie viele Top-Stiche** haben N/S in 3SA ?
 7. **Welche Gefahren** siehst in jedem der drei Kontrakte (vgl. Frage 1) ?
 8. **Wie viele Stiche** macht man in den drei Spielen **minimal, meistens, maximal** ?
 9. Siehst Du **Chancen für Extra-Stiche** ?
 10. **Spielpläne** nach **Herz-Dame / Treff-7** ?
-

7. Impass, Expass & Co. / Kombinationen

Nebst Schnappern - die ja nur im Farb-Spiel möglich sind - kommen für Zusatzstiche das Hochspielen langer Farben und eben die oben erwähnten Techniken in Frage.

Grundlage für all dies sind einige **statistische Kenntnisse**, die man sich **MERKEN MUSS**:

Verteilungen:	Erfüllungs-Chancen:
3 Karten: 2-1 = 78%	Einfacher Impass: 50%
3-0 = 22%	Doppel-Impass: 76%
4 Karten: 2-2 = 41%	z.B. x zu AB10 oder AD10
3-1 = 50%	Dreifach-Impass: 38%
5 Karten 3-2 = 68%	z.B. x zu K108 oder D97
4-1 = 28%	Expass: 50%
6 Karten 3-3 = 36%	z.B. x von Axx zu Dxx
4-2 = 50%	Ruffing-Expass: 50%
5-1 = 16%	z.B. K von KDB zu Void

Hinweis: Wenn von einer Hand schon viele Karten bekannt sind, z.B. nach 2H-Eröffnung, verschiebt sich die Wahrscheinlichkeit!

Manchmal kann man zwischen verschiedenen Spielzügen **wählen** oder gar 2-3 Spiel-Linien **kombinieren**, die Reihenfolge ist wesentlich!

7. Wie erhöhe ich die Total-Chance ?

Das Ganze hat mit **Mengenlehre** - aber auch mit **Risiko-Minimierung** - zu tun, das heisst die **Reihenfolge** der Abspiele ist wichtig. Hier einige **instruktive Beispiele**:

I) Du hast diese Nebensfarben-Kombinationen:
a) KDB b) AKB c) AD4 d) D98 e) A108
653 432 B52 A32 B32

Frage-1: Welche Karte von N resp. S zuerst?

Frage-2: Wie viele Stiche minimal & maximal?

II) Du hast - nebst der Trumpffarbe - die oben aufgeführten Kombinationen a), c) und e)

Frage-3: Welche Chancen bietet jede für sich?

Frage-4: Welche Reihenfolge ist die sicherste?

Frage-5: Wie hoch ist die Chance für 7 Stiche?

III) Du hast Folgendes und brauchst 3 Stiche:

f) AD54 g) A854 h) K943 i) DB932
B3 D932 D762 A

Frage-6: Wie behandelst Du diese Farben?

IV) Kontrakt: 3SA; Dummy Treff AKD654;

Hand: Treff 109; mind. 5 Stiche sind nötig

Frage-7: Wie spielst Du diese Farbe ab?

8. Der Ueberstich / Mathematik

Im Paarturnier ist es keine Frage: Mit einer 60/40-Chance für Ueber- resp. Unterstich geht man das Risiko ein; daraus resultiert dann eben ein 60%-Resultat zum Schluss.

Im TEAM geht die Rechnung etwas anders:

- Im Vollspiel stehen 420 resp. 620 Punkte nur 50 resp. 100 Punkten gegenüber!
- Ebenso beim Kontra auf ein Vollspiel: Der erste Faller bringt nur 50-100 Punkte mehr, aber kostet bei Ausbleiben 170 Punkte!

Hier einige "**fast 100%-ige**" Chancen:

- a) Kleines Ausspiel => Das Ass sitzt rechts!
- b) Kleines Ausspiel zu ADBx im Dummy, die Dame hält => der König sitzt im Impass!
- c) Die Trumpf-Dame von Ost fällt im ersten Stich unter mein Ass, der Dummy hält noch KB9 => jetzt Impass auf die 9!

Frage-1: Lohnt es sich in a) bis c) ein Vollspiel für 1 Ueberstich zu riskieren?

Frage-2: Wie sieht die Mathematik in einem Teilkontrakt aus? Grün? Rot?

8. Riskanter Angriff vs. Sicherheits-Spiel

Auch hier gibt es wesentliche Unterschiede zum Paarturnier:

Ein Ueberstich bringt im Paarturnier sehr oft den Top oder Sub-Top, vgl. links.

Im **Team** versucht man ALLES, um ein Vollspiel oder gar einen Slam **zu fällen**, z.B.

- a) Gegen einen **Slam** spielt man ganz selten ein Ass aus, sondern versucht erst einen Stich in einer anderen Farbe zu entwickeln
- Frage-3: Wie viele Stiche darf man verschenken pro Slam-Zerstörung?

- b) Die Gegner sind im **Vollspiel** und haben - zumindest gemäss ihrem Verhalten nach zu urteilen - am Slam geschnuppert:

=> wir könnten mal unter dem Ass spielen

=> König-Ausspiel von Kx ist "erlaubt"

Frage-4: Wie viele Stiche darf man investieren pro Vollspiel-Zerstörung?

- c) Die Gegner spielen im **Teilkontrakt**

Frage-5: Wie viele Stiche dürfen wir geben

a) Gegen 3P: Sie rot und wir grün

b) Gegen 2P: Sie grün und wir rot

9. Die Zeit / Oekonomie im Team-Match

Pro Spiel stehen jeweils rund 8 Minuten zur Verfügung; manchmal geht es schneller dank Claim, manchmal braucht es "seine Zeit" ...

Deine klare Denkfähigkeit ist auch limitiert; Du kannst ermüden, oder noch schlimmer: Du beschäftigst Dich noch mit dem letzten Spiel resp. der Partner lenkt Dich ab!

Deshalb: **Haushalte gut mit Zeit & Geist!**

1. Leg das alte Spiel "ad acta"

- darüber nachdenken kostet Zeit
- darüber nachdenken ermüdet Dich

2. Diskutiere nicht über Wenn & Aber

- diskutieren kostet oft sehr, sehr viel Zeit
- nicht Recht bekommen macht uns hässig

3. Studiere nicht Ueberstichen nach

- solche Analysen kosten Zeit & Geist
- Misserfolge demotivieren & verunsichern

4. Claime, aber immer mit Erklärung, wie Du nun weiter spielen wirst, z.B. ausstehende Trümpfe ziehen usw. resp. - Konzediere verlorene Stiche

- das spart Zeit (nicht aber Geist, Du musst das Abspiel überlegen und **ankündigen**)

9. Kontrakt FÄLLT: 1, 2 oder 3 Faller ?

Manchmal ist schon früh klar, dass ein etwas überrissener Kontrakt **absolut sicher fällt**, unklar ist nur noch, ob 2x (wenn Du aufgibst) oder evtl. nur 1x oder dann 3x, wenn Du noch **etwas Gewagtes** unternimmst.

Sollst Du nun mit der **Rechnerei** beginnen, wie die Differenz von 1 Faller zu 3 Fallern verglichen mit 2 Fallern aussieht?

NEIN!

1. Dies kostet wiederum Zeit
2. Solche Rechnereien ermüden ziemlich
3. Dich werden diese Gedanken nach einem Misserfolg in die nächsten Spiele verfolgen
CLAIME resp. KONZEDIERE auf 2 Faller!

Wir fügen dem MOTTO in Kapitel 3 hinzu:

WIR RELAXEN SO OFT ES GEHT !

Beruhigender Hinweis:

Bei einer **50%-Chance** auf **1 oder 3 Faller**, egal ob grün, rot, unkontriert oder gar kontriert, geht es in der Endabrechnung nur um eine **Differenz** von **0-1 IMP => RELAX !**

Viel SPASS, interessante, FAIRE Wettkämpfe und viel ERFOLG wünscht Jürg Hertli

Rechts findest Du das Dokument mit den Antworten zu den Fragen



TEAM-Verhalten-Antworten.pdf
Adobe Acrobat Dokument [896.1 KB]

Download