

# 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 anschliessend** 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 KONTRIIERT**, 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 kontriiert: **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**

---

### Links:

Der kleine Turnierleiter: <http://bridge-verband.de/regelseite/doku.php?id=regelseite:dk>

---

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

### 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**:

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

**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 Nebenfarben-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. - Konzedere verlorene Stiche resp. - Konzedere 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  
CLAIMS 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