

Blattbewertung

Bewertung des Blattes

Es besteht immer die Schwierigkeit, sein Blatt richtig einzuschätzen. Im folgenden werden einige Anhaltspunkte gegeben.

• **Man unterscheidet:**

- Figurenpunkte
- Verteilungspunkte
- Längenpunkte
- Unterstützungspunkte

Die folgende Tabelle gibt einen Überblick, wieviele Punkte für welche Lizitstufe notwendig sind.

Stärke beider Hände zusammen	Höhe des Kontraktes	Anzahl der Stiche
Punkte	Ansage	Anzahl
21 - 22	1X	7
23 - 24	2X	8
25 - 26	3X	9
27 - 29	4X	10
30 - 32	5X	11
33 - 35	6X	12
36 - 40	7X	13

Die hier aufgeführten Zahlen sind nur eine Hilfe. Die beiden durch Fettdruck herausgehobenen Zahlen sollte man sich merken.

Ungefähr 25 Punkte sind nötig, um ein volles Spiel auszulizitieren; 33 Punkte braucht man in etwa für einen Schlemm.

Bei Verteilungsblätter braucht man weniger Punkte - z.B.:

a)	♠ AKDxxx ♥ x ♦ KB10xx ♣ -	♠ xxx ♥ xxx ♦ ADxx ♣ xx	19
b)	♠ x ♥ ADx ♦ KB10xx ♣ AKDB	♠ Axx ♥ x ♦ ADxx ♣ xxxx	30

a) Extremverteilung 7 - 1 - 5 - 0 hier braucht man beim Partner nicht viel

b) 1 - 3 - 5 - 4 Verteilung ist nicht mehr so verzogen, also braucht man beim Partner mehr Unterstützung

Blattbewertung

Mit der Punkteählung alleine ist es also nicht immer möglich das Potential des eigenen Blattes richtig abzuschätzen. Zusätzlich gibt es noch viele andere Faktoren, die ein Blatt auf,- oder abwerten können.

In der Spieldurchführung verlieren Punkte völlig an Wert - was zählt sind Stiche!

Bridge ist ein STICHSPIEL und kein Punktespiel!

1) Lange Farben

Lange Farben produzieren Stiche! Je länger eine Farbe ist, desto mehr Stiche wird sie meistens erzielen und je besser die Farbe ist, desto leichter sind diese Stiche zu entwickeln:

♠ x ♥ A K B 10 x x ♦ A x x ♣ x x x	Hier haben wir in einem Herzkontrakt 6 Stiche ohne Partners Hilfe
♠ D x x ♥ K B x x ♦ D 10 x ♣ K B x	Hier kann man ohne Partners Hilfe vielleicht 3 Stiche erzielen

In beiden Fällen haben wir 12 Punkte. Die lange Farbe des ersten Beispiels wertet das Blatt enorm auf, während das zweite Beispiel mit der 4-3-3-3 Verteilung wesentlich schwächer zu bewerten ist.

Blätter mit einer langen Farbe (5 +) sind aufzuwerten, ausgeglichene Blätter eher abzuwerten

2) Die Farbqualität

Klarerweise ist eine Farbe die viele Figuren beinhaltet, einer mit wenigen Figuren vorzuziehen. Lange Farben muss man oft erst entwickeln, um Stiche zu erzielen.

	a)	b)	c)
Tisch	♥ 8 3	♥ 8 3	♥ 8 3
Hand	♥ D 7 6 5 4 2	♥ A K 7 6 5 2	♥ A K D B 6 2

Blattbewertung

zu a) hier wird man wahrscheinlich 3 x ♥ spielen müssen, um die Farbe zu entwickeln = 3 Stiche

zu b) Wir müssen nur ca. 1 Stich abgeben = 5 Stiche

zu b) = 6 Stiche

▬ Sind die vorhandenen Figurenpunkte in den langen Farben konzentriert, so ist das Blatt aufzuwerten. ▬

3) Füllkarten

Zehner und Neuner sind wichtige Füllkarten und werden in der Punktezahl aber nicht berücksichtigt - sind aber enorm wichtig.

a) D B 10 9 8 7

b) A B 7 6 5 4

a) wir haben immer 4 Stiche, da nur Ass und König hergeben

b) wir haben 2 Figurenpunkte mehr können aber im ungünstigsten Fall 3 - 4 Stiche abgeben.

Der Unterschied der beiden Beispiele sind die Füllkarten!

	a)	b)
Tisch	♥ A B 10 9	♥ A B 7 5
Hand	♥ 5 4 2	♥ 6 4 2

zu a) 3 Stiche sind möglich, indem wir 2 x den Impass spielen

zu b) hier müssen die gegnerischen Karten optimal platziert sein, um 3 Stiche machen zu können. (West: K D (x) Ost: x x x (x))

Beide Karten des Dummys unterscheiden sich in ihrer Anzahl an Punkten, sondern nur im Vorhandensein von 10 und 9.

▬ Sind in den langen Farben Füllkarten wie Zehner und Neuner vorhanden, ist das Blatt aufzuwerten. ▬

Blattbewertung

4) „Fliegende“ Figuren

Welches der folgenden Blätter ist stärker einzuschätzen?

a) ♠ D 4 ♥ K ♦ K B 8 7 6 ♣ D 9 6 4 3

b) ♠ 3 2 ♥ 8 ♦ A K 7 6 5 ♣ A 8 7 4 2

Beide Blätter haben exakt die gleiche Verteilung und Stärke nämlich eine 2-1-5-5 Verteilung mit 11 Punkten. Bei a) sind die Figurenpunkte von zweifelhaften Wert. Wenn der Gegner ♥ A und ♠ A K abspielt müssen wir leider unsere Figuren darunter legen. Bei b) haben wir unsere 11 Punkte bei den langen Farben konzentriert - das trägt entscheidend zur Blattbewertung bei.

Ein Blatt mit fliegenden Figuren ist in den meisten Fällen abzuwerten. Nur wenn der Partner die Farbe lizitiert, in der wir eine fliegende Figur haben, können wir sie voll bewerten, denn nun hilft sie, in Partners Farbe Stiche zu entwickeln.

5) Kontrollen

Bridge ist und bleibt ein Stichspiel. Es ist daher logisch, dass hohe Karten zu halten besser ist als niedrige. Aber auch bei den hohen Karten gibt es Unterscheidungen:ASSE und Könige machen eher Stiche als Damen und Buben.

a) ♠ A 9 7 6 ♥ A K 4 3 ♦ 8 7 5 ♣ 9 3

b) ♠ D B 7 5 ♥ D B 6 3 ♦ D B 5 ♣ D 7

Beide Hände halten 11 Punkte. Beim ersten Blatt macht man sicher 3 Stiche, beim zweiten Blatt sind in der Verteidigung 3 Stiche zu machen wohl unlösbar.

Aus diesem Grund hat man fürASSE eine eigene Punktezählung, die sogenannte **Kontrollen - Zählung** eingeführt, die leicht zu merken ist.

Ass = 2 Kontrollen
König = 1 Kontrolle

Es gibt daher insgesamt 12 Kontrollen

Blatt a) hat also 5 Kontrollen - 2ASSE (4) + 1 König (1) = 5

Blatt b) hat gar keine Kontrollen

Blattbewertung

6) Spielstiche

Die Zählung der Spielstiche ist gar nicht so einfach. Man zählt die Anzahl der Stiche, die man voraussichtlich erzielen wird - und zwar ohne Figurenunterstützung des Partners.

An Hand von einfachen Beispielen schauen wir uns an, wie man Spielstiche zählt. Dabei spielen sowohl Figurenstiche als auch Längenstiche eine Rolle. Es kommt aber auch ein bisschen Wahrscheinlichkeitsrechnung dazu :)

Meist lohnt es sich ein Blatt mit mindestens 5 Spielstichen und 11 Punkten bereits 1 in Farbe zu eröffnen. Der fehlende Figurenpunkt wird durch die Strichkraft mehr als nur kompensiert.

Meine Hand	Gebot	Begründung
♠ 7 4 3 ♥ A K 10 9 8 ♦ A 8 5 3 ♣ 5	1 ♥	Wahrscheinlich haben wir 4 Stiche in ♥ + ♦ A = 5 Spielstiche
♠ A D 10 9 6 5 ♥ 6 ♦ B 8 7 ♣ A 6 4	1 ♠	Wahrscheinlich haben wir 5 Stiche in ♠ (doppelter Impass) + ♣ A = 6 Spielstiche
♠ D 7 ♥ 8 5 4 ♦ K 7 6 5 4 3 ♣ A D	pass	Die lange Farbe ist eher schlecht und von zweifelhaften Wert: 3 - 4 Spielstiche
♠ A 9 8 ♥ K B 3 ♦ 8 5 4 3 ♣ K 4 3	pass	Ausgeglichene Verteilung und nur 2 - 3 Spielstiche

7) Verteilungspunkte

Wir haben gelernt, dass wir erst ab 6 Punkten auf 1 in Farbe antworten sollen. Dazu folgendes Beispiel:

Unsere Hand:

♠ A K 10 9 x x ♥ x x ♦ x ♣ A K x x

Wir eröffnen 1 ♠ und Partner passt, denn er hält:

Partners Hand::

♠ D x x x x ♥ K x x ♦ x x x x ♣ x

Man kann hier leicht erkennen, dass 4 ♠ unverlierbar ist.

