

Abrechnung (Scoring) – Quelle Wikipedia

Bei der Abrechnung ist allein die Anzahl der Stiche jeder Partei von Bedeutung. Punktwerte von Karten, die bei der Abrechnung relevant wären, gibt es nicht. Ein Spiel ist vom Alleinspieler gewonnen, wenn er mindestens so viel Stiche macht wie im Kontrakt, d. h. im letzten abgegebenen Gebot, versprochen. Zusätzliche Stiche heißen *Überstiche*. Macht er weniger Stiche, dann gewinnt die Gegenpartei. In diesem Fall wird die Differenz zwischen angesagter Stichzahl und tatsächlich gemachter Stichzahl *Faller* genannt.

Zusätzlich gibt es das Konzept der *Gefahrenlage*. Eine Partei kann entweder *in Gefahr* oder *nicht in Gefahr* sein. Vier Konstellationen sind möglich.

- keine Partei in Gefahr
- NS in Gefahr, OW nicht in Gefahr
- NS nicht in Gefahr, OW in Gefahr
- beide Parteien in Gefahr

In Gefahr erhöhen sich sowohl die Prämien für gewonnene Spiele als auch die Strafen für verlorene Spiele. Für die Abrechnung ist nur die Gefahrenlage der Partei des Alleinspielers relevant. Bei Turnieren ergibt sich die Gefahrenlage aus der Nummer der gespielten Partie beim Rubberbridge aus den bisher erzielten Punkten.

Gewonnenes Spiel[[Bearbeiten](#) | [Quelltext bearbeiten](#)]



Karten für einen Großschlemm

Erfüllt die Partei des Alleinspielers den angesagten Kontrakt, erhält sie dafür *Stichpunkte* und *Prämien*.

Die Partei bekommt für jeden ab dem siebten gemachten Stich Stichpunkte. Die Höhe ist abhängig von der Trumpffarbe und ob der Kontrakt kontriert oder rekontriert wurde. Die Gefahrenlage spielt für die Stichpunkte keine Rolle:

	Punkte pro Stich ab dem siebten		
	nicht kontriert	kontriert	rekontriert
Unterfarben (♣, ♦)	20	40	80
Oberfarben (♥, ♠)	30	60	120
NT (7. Stich)	40	80	160

NT (weitere Stiche)	30	60	120
---------------------	----	----	-----

Übersicht über die Prämienstufen				
1♣	1♦	1♥	1♠	1NT
2♣	2♦	2♥	2♠	2NT
3♣	3♦	3♥	3♠	3NT
4♣	4♦	4♥	4♠	4NT
5♣	5♦	5♥	5♠	5NT
6♣	6♦	6♥	6♠	6NT
7♣	7♦	7♥	7♠	7NT

Teilkontraktprämie
 Vollspielprämie
 Kleinschlemmprämie
 Großschlemmprämie

Weiterhin erhält die Partei verschiedene Prämien. Folgende Begriffe werden verwendet:

- Großschlemm (*Grand Slam, Grand Chelem*): 13 Stiche angesagt (d. h. 7♣, 7♦, 7♥, 7♠ oder 7NT)
- Kleinschlemm (*Small Slam, Petit Chelem*): 12 Stiche angesagt (d. h. 6♣, 6♦, 6♥, 6♠ oder 6NT)
- Vollspiel oder Manche: Ein Spiel bei dem die Stichpunkte der beim Reizen *angesagten* Stiche (nicht der beim Abspiel gemachten) mindestens 100 betragen. Für ein Vollspiel in den Oberfarben benötigt man daher 10 Stiche, für ein Vollspiel in den Unterfarben 11, für ein Vollspiel ohne Trumpf 9 (der erste Stich über 6 zählt 40 in einem Ohne-Trumpf Kontrakt, die beiden folgenden je 30, so dass 9 Stiche für ein Vollspiel genügen).
- Teilkontrakt: Ein Spiel, bei dem die Stichpunkte der angesagten Stiche kleiner als 100 sind. Wird ein Teilkontrakt kontriert oder rekontriert und erfüllt, so verdoppeln bzw. vervierfachen sich die Stichpunkte. Für einen erfüllten kontrierten Teilkontrakt (z. B. 2♠X oder 3♦X) erhält man deshalb unter Umständen die Vollspielprämie.

Prämien	nicht in Gefahr	in Gefahr
Gewinn eines Teilkontraktes	50	50
Gewinn eines Vollspiels	300	500
Gewinn eines Kleinschlemms	500	750
Gewinn eines Großschlemms	1000	1500
Gewinn eines beliebigen kontrierten Kontrakts ^[1]	50	50
Gewinn eines beliebigen rekontrierten Kontrakts ^[1]	100	100

für jeden Überstich in einem kontrierten Kontrakt	100	200
für jeden Überstich in einem rekontrierten Kontrakt	200	400

Erfüllt man einen Groß- oder Kleinschlemm erhält man zusätzlich zur jeweiligen Schlemmprämie auch die Vollspielprämie, jedoch nicht die Teilkontraktprämie. Für einen Großschlemm erhält man hingegen nicht die Kleinschlemmprämie, für ein Vollspiel nicht die Teilkontraktprämie.

Beispiele (Alleinspieler nicht in Gefahr):

Die Summe setzt sich zusammen aus *Stichpunkte der gemachten Stiche* und *Prämien*. *Stichpunkte der angesagten Stiche* ist nur für die Entscheidung, ob das Paar die Vollspiel- oder die Teilkontraktprämie erhält, notwendig.

Kontrakt	gemachte Stiche	Stichpunkte der angesagten Stiche	Stichpunkte der gemachten Stiche	Prämien	Summe
3♠	11	$3 \times 30 = 90 (< 100 \Rightarrow \text{Teilkontrakt})$	$5 \times 30 = 150$	50 (Teilkontraktprämie)	200
4♠	11	$4 \times 30 = 120 (\geq 100 \Rightarrow \text{Vollspiel})$	$5 \times 30 = 150$	300 (Vollspielprämie)	450
6 NT	13	$1 \times 40 + 5 \times 30 = 190 (\geq 100 \Rightarrow \text{Vollspiel})$	$1 \times 40 + 6 \times 30 = 220$	300 + 500 (Vollspielprämie + Kleinschlemmprämie)	1020
2♠ X	9	$4 \times 30 = 120 (\geq 100 \Rightarrow \text{Vollspiel})$	$(2 \times 30) \times 2 + 100 = 220$	50 + 300 (Gewinnprämie + Vollspielprämie)	570

Um die Prämien für ein Vollspiel zu erhalten, ist es notwendig, dies vorher auch zu reizen. Reizt ein Paar 3♠ und macht 11 Stiche, hat es zwar ausreichend viele Stiche für ein Vollspiel gemacht, aber nicht ausreichend viele Stiche angesagt und bekommt daher nur die Teilkontraktprämie. Dieser Umstand macht Bridge sehr reizvoll, denn es reicht nicht aus, mit starken Blättern einfach viele Stiche zu machen, diese müssen vorher auch angesagt werden. Andererseits darf man aber nicht zu viele Stiche ansagen.

Verlorenes Spiel [\[Bearbeiten | Quelltext bearbeiten\]](#)

Erfüllt die Partei des Alleinspielers den angesagten Kontrakt nicht, erhält die Gegenseite folgende Prämien:

Faller	nicht in Gefahr	in Gefahr
--------	-----------------	-----------

	nicht kontriert	kontriert	rekontriert	nicht kontriert	kontriert	rekontriert
Ein Faller	50	100	200	100	200	400
Zwei Faller	100	300	600	200	500	1000
Drei Faller	150	500	1000	300	800	1600
Für jeden weiteren Faller	50	300	600	100	300	600