

Strategien bei Abrechnung in IMPs (Teamkampf, Butlerwertung)

Einige Überlegungen beim Teamkampf mit IMP-Abrechnung unterscheiden sich wesentlich von der Strategie bei normalen Paarturnieren mit Matchpunkt(MP)-Abrechnungen (sinngemäße Übersetzung eines Artikels aus dem Englischen):

1. „**In Gefahr**“ auch knappe Vollspiele ausreizen. Man kann mehr Punkte gewinnen als verlieren. „**In Nicht-Gefahr**“ nur sichere Vollspiele ausreizen, da man hier bei Erfüllung annähernd so viele Punkte gewinnen kann, wie man bei Nichterfüllung verliert.
In Nichtgefahr ein knappes Vollspiel ausreizen bringt einen Swing von 250 Punkten (420 gegenüber 170, 6 IMPs). Wenn man allerdings fällt verliert man 190 Punkte (-50 gegenüber 140, -5 IMPs). In Gefahr kann man jedoch 10 IMPs gewinnen (620 Punkte gegenüber 170) und nur 6 IMPs verlieren (-100 gegenüber 140).
2. Einen unsicheren **Klein-Schlemm** eher nicht reizen, es sei denn man liegt im Teamkampf voraussichtlich hinten oder man spielt gegen einen vermeintlich stärkeren Gegner. Man gewinnt bei Erfüllung die gleiche Anzahl von IMPs (980 gegenüber 480) wie man bei Nichterfüllung verliert (-50 gegenüber 450).
3. Einen **Groß-Schlemm** nur dann reizen, wenn er sicher ist. Da die IMP-Wertung degressiv ist, lohnt sich das Risiko nicht. Man kann mehr verlieren als gewinnen. Dazu kommt, dass am gegnerischen Tisch eventuell nicht einmal der Klein-Schlemm gereizt wurde. Dann ist das Verlustrisiko noch einmal erheblich höher.
4. Besser einen **sicheren UF-Kontrakt** spielen als einen unsicheren SA- oder OF-Kontrakt. Im Gegensatz zum Paarturnier mit Matchpunkt(MP)-Abrechnung lohnt sich das Risiko bei IMP-Abrechnung nicht. Wenn der Partner beispielsweise 1♣ eröffnet und man hält folgende Hand:
♠ D5
♥ D863
♦ 87
♣ A10742
Man bietet zuerst 1♥. Sollte der Partner jetzt 1SA bieten, dann bietet man bei IMP-Abrechnung besser 2♣. Bei MP-Abrechnung würde man eher 1SA stehen lassen.
5. Beim Kampf um Teilkontrakte **das „Law“ beachten**, d.h. 2-er Stufe beim 8-Karten Fit und 3-er Stufe beim 9-Karten Fit. Auf der 2-er Stufe sollte man agieren wie bei der MP-Abrechnung, d.h. man lässt den Gegner nicht ohne Gegenwehr auf der Wohlfühlstufe spielen.

Auf der 3-er Stufe sollte man vorsichtiger agieren, wie das folgende Beispiel zeigt:

West	Nord	Ost	Süd
			1♠
Pass	2♠	X	Pass
3♥	Pass	Pass	?

Süd hat folgendes Blatt:

♠ AD975 ♥ A83 ♦ K107♣ B9

Möglicherweise kann man 3♠ erfüllen oder der Gegner kann 3♥ erfüllen. Dann sollte man bei MP-Abrechnung ein Gebot in Betracht ziehen. Bei IMP-Abrechnung sollte man mit diesem Blatt passen. Wenn man 3♠ erfüllen kann, dann wird vermutlich auch 3♥ fallen, d.h. man gewinnt nicht viele IMPs. Wenn man jedoch in 3♠ fällt und 3♥ wäre auch gefallen, dann kann der Swing bereits 5 IMPs betragen. Mit Pass kann man nicht viel verlieren, aber mit einem Gebot.

6. **Opfergebote gegen Vollspiele** sollten gut überlegt sein, da man nicht viele IMPs gewinnen kann. Bei MP-Abrechnung lohnt es sich oft. Bei IMP-Abrechnung lohnt sich ein Opfergebot meist nur, wenn man selbst in Nicht-Gefahr ist und der Gegner in Gefahr. Wenn beide in Gefahr sind und man gegen ein Vollspiel zweimal im Kontra fällt, gewinnt man 120 Punkte (620 zu 500). Wenn man allerdings dreimal fällt, verliert man 180 Punkte (620 zu 800).

Wenn der Gegner ein Opfergebot gegen das eigene Vollspiel abgibt, ist es meist besser zu kontrieren als eine Stufe höher zu gehen und möglicherweise selbst zu fallen.

7. **Strafkontras** sind bei IMP-Abrechnung **im Teilspiel die Ausnahme**, da man nicht viel gewinnen kann. Wenn man glaubt einen 3♥-Kontrakt machen zu können und der Gegner bietet 3♠ in Gefahr, dann wird man bei MP-Abrechnung immer kontrieren. Bei IMP-Abrechnung sollte man das nicht tun. Wenn man den Gegner unkontriert einmal down geht, bekommt man 100 und kontriert 200. Das bedeutet gegenüber der eigenen Anschrift von 140 max. 2 IMPs Gewinn. Wenn der Gegner den Kontrakt jedoch erfüllt, verliert man 12 IMPs.

Eine andere Situation ergibt sich, wenn der Gegner das eigene Vollspiel überbietet. Hier ist die Gefahrenlage entscheidend. Davon hängt ab, ob man durch ein **Strafkontra mehr gewinnen kann, als durch das eigenen Vollspiel**. Wenn der Partner auf Nord 1SA eröffnet hat und man hält folgende Hand auf Süd:

♠ A72

♥ 64

♦ 92

♣ KDB843

Nach der Reizung

Nord	Ost	Süd	West
------	-----	-----	------

1SA	Pass	3SA	4♠
-----	------	-----	----

Pass	Pass	?	
------	------	---	--

sperrt West mit 4♠ und der Eröffner überlässt die Entscheidung Süd. Beide Parteien sind in Gefahr. Ein Kontra kann jetzt 500 Punkte (2 Faller) bringen, vielleicht aber auch 200 oder 800. Bei MP-Abrechnung sollte man jetzt eher 4SA bieten, bei IMP-Abrechnung kontrieren. Die Chance auf einen positiven Score ist größer.

8. Wenn man glaubt durch ein **Ausspielkontra** den gegnerischen Kontrakt schlagen zu können, sollte man es bei IMP-Abrechnung machen. Man kann mehr gewinnen als verlieren.

Beispielsweise reizt der Gegner einen 3SA-Kontrakt in Nicht-Gefahr und man kontriert um vom Partner ein günstiges Ausspiel zu bekommen. Bei Matchpunkt-Abrechnung gibt es dann entweder einen Top oder einen Nuller, wenn der Kontrakt doch erfüllt wird. Bei IMP-Abrechnung ist die Situation anders. Wenn der Kontrakt auf Grund des Ausspiels fällt, gewinnt man 500 (11 IMPs). Wenn der Kontrakt trotzdem erfüllt wird verliert man 150 (4 IMPs). Das bedeutet, dass man bei drei Versuchen zumindest einmal erfolgreich sein muss.

Die Chancen stehen noch besser, wenn man einen Schlemm kontriert. Bei einem 6♠-Kontrakt gewinnt man 1080 Punkte (15 IMPs), wenn man ihn schlägt und man verliert 230 Punkte (6 IMPs), wenn nicht.

9. Generell versucht man bei IMP-Abrechnung mit höherem Risiko den Kontrakt zu schlagen, auch auf die Gefahr eines Überstichs.

Beispiel: N/S spielen 4♠, nach dem Süd 1♠ eröffnet hatte, Nord 3♠ bietet. Der Partner spielt ♦K aus man sieht folgenden Dummy auf Nord:

♠ AB64

♥ 1064

♦ 8

♣ KDB86

Selbst hat man auf Ost:

♠ 84

♥ AD5

♦ 10743

♣ A952

Süd spielt nach dem Gewinn des ersten Stichs mit ♦A die Trümpfe und treibt das ♣A bei Ost heraus. Was ist jetzt das beste Rückspiel? Bei MP-Abrechnung wird man vermutlich das ♥A spielen. Bei IMP-Abrechnung sollte man die ♥D spielen, um den Kontrakt eventuell zu schlagen. Man suggeriert dem Alleinspieler damit ♥B. Wenn er den König hat, wird er möglicherweise ducken. Wenn der Alleinspieler König/Bube hat, bringt es nichts und er macht Überstiche, aber den Versuch war es wert.

10. Das Grundprinzip bei IMP-Wertung ist unspektakulär reizen und spielen, d.h. möglichst kostspielige Fehler vermeiden. Bei der Reizung nicht versuchen dem Gegner ein Spiel wegzunehmen, das ihm gehört. Sicherheit beim Abspiel: Lieber auf einen möglichen Überstich verzichten als das Risiko eines Fallers in Kauf zu nehmen.